

REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #246 | 3,50€
Play manía
GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4
SEKIRO SHADOWS DIE TWICE
Paso a Paso • Todos los Jefes • Trofeos
REGALO GUÍA
32 PÁGINAS
SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE
REPORTAJE
CINE Y VIDEOJUEGOS
¿La simbiosis perfecta?
RETROPLAY
LA HISTORIA DE LA SAGA TENCHU
¡YA LLEGAN!
DAYS GONE
RAGE 2
TROPICO 6
GHOST GIANT
NOVEDADES
SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE
THE DIVISION 2
WORLD WAR Z
THE WALKING DEAD: FINAL SEASON
PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRILOGY
MORTAL KOMBAT 11™
¡Vuelve la lucha más salvaje!
REPORTAJE
GAME OVER
Usos de la muerte en los videojuegos
COMPARATIVA
LOS MEJORES "SOULS-LIKE"
Grupo V
Playmanía 246 Precio 3,50€
8 424094 800032 00246
REPORTAJE
LA POLÍTICA ENTRA EN JUEGO
Analizamos cómo se tratan los temas políticos en los videojuegos
INFORME ESPECIAL
ASÍ FUNCIONA PLAYSTATION NOW
Todo sobre el servicio de juegos en streaming de Sony
REPORTAJE
¡SÓLO PUEDE QUEDAR UNO!
Apex Legends y otros battle royale que amenazan el reinado de Fortnite


"MAKE TROPICO GREAT AGAIN"
TROPICO 6
'¡El Presidente está de vuelta!'
– AreaJugones 8/10
'El presidente vuelve a gobernar tras un merecido descanso.'
– GAMEIT 8.5/10
RESÉRVALO YA
PS4 Y XBOX ONE
DISPONIBLE EN VERANO 2019
PC DVD-ROM
EL PREZ EDITION
XBOX ONE
PS4
TROPICO 6
16
/kalypsomediaINT
www.kalypsomedia.com
16
www.pegi.info
LIMBIC Entertainment
kalypso
UNREAL ENGINE
PC
XBOX ONE
PS4
Tropico 6 Copyright © 2019 Kalypso Media Group GmbH. Tropico is a registered trade mark of Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved. Developed by Limbic Entertainment. Published by Kalypso Media UK Ltd. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners. "PlayStation", "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. Unreal ® Engine, Copyright 1998 – 2019, Epic Games, Inc. All rights reserved. Unreal® is a trademark or registered trademark of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere.

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



Entre ninjas anda el juego

Decía hace un par de meses en esta misma sección (parafraseando al gran Bruno Sol), que todo mejora con ninjas, ¿verdad? Por eso este mes le hemos confiado la portada a otro shinobi, que además tiene mucha más solera que el lobo de un solo brazo. Scorpion encabeza una vez más el elenco de personajes de *Mortal Kombat 11*, un juego de lucha demoledor que viene a confirmar, por si no estaba claro ya, que el género vive un momento dulce.

Pero volvamos al lobo de un solo brazo. Una vez más, tenemos que quitarnos el sombrero ante una creación de FromSoftware. Es increíble la habilidad que tienen Hidetaka Miyazaki y su equipo para lograr sumergirnos en sus mundos y de reinventarse con cada nuevo desarrollo, pero manteniendo las señas de identidad del estudio. Y una de ellas es, sin duda, la dificultad. Con respecto a esta "polémica", tan sólo decir que no todos los juegos tienen que ser "para todos los públicos". Pocos títulos recompensan tan bien los esfuerzos del jugador como los de FromSoftware, aunque es perfectamente comprensible y lícito que haya jugadores que no estén dispuestos a esforzarse de este modo y prefieran otro tipo de propuestas. Pero pedir (o incluso exigir) al estudio que traicione sus principios, su forma de hacer los juegos, para adaptarse al gran público es absurdo, por no decir otra cosa...

La Santísima Trinidad de los ninjas este mes la completa *The Messenger*, que me ha encantado. Pero no sólo ninjas os acechan en nuestras páginas. Los zombis tampoco pasan de moda y estos días los tenemos en *The Walking Dead* y *World War Z*, tan bueno que no parece un juego de una peli. De esto hablamos en el reportaje de Cine y Videojuego, de la necesidad de que los juegos, por mucho que se acerquen al cine, tienen que seguir siendo juegos, ¿verdad?

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... darle caña a éxitos como *Sekiro*, entrevistar a la voz de Batman en castellano y asistir a unos cuantos eventos.



Borja Abadie estuvo en la presentación de *Mortal Kombat 11*, a la que no faltaron algunas luchadoras de la saga.



En la presentación de *Sekiro*, a Dani Acal le escribieron su nombre en katakana, uno de los dos silabarios de la escritura japonesa.

Lo que nos habéis dicho...

Deseo concedido



@Fonta2152
@revisplaymania ¿Para la revista #playmania246 de este mes habrá guía de *Sekiro*?

Un saludo a Paco



@Fulgencio_smith
Hola @revisplaymania! Después de tantos años, la promo de PSPlus me ha terminado de convencer para suscribirme. Aun así, iré a visitar a Paco el kiosquero de vez en cuando para que su venta de chufas no se vea mermada.

Aprovechar el tiempo



@albergoku94
Me queda media hora para ir a clase. Pues voy a leer el reportaje de #DaysGone de la revista @revisplaymaniar.

In Bend we trust



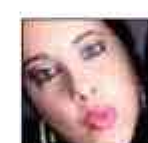
@zahodark
Yo era de unos que no confiaba en *Days Gone* por sus gráficos "de 2015", el protagonista no tiene mucha carisma y porque parece un juego repetitivo y sin novedad, pero gracias a @ revisplaymania me ha convencido. En la revista dice detalles puntuales que hace que sea juegazo.

¿Héroes del Silencio?



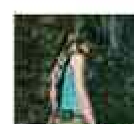
@Juan Manuel Campos
"¿V de Devil May Cry 5 es Enrique Bunbury de Héroes del Silencio con demonios?

Enamorada de FFVIII



@AroaMorena28
¡Para mí *FFVIII* se merece vuestro reportaje porque es como un homenaje! La verdad es que para mí, como para muchos y muchas, ha sido un juego querido pero no se le ha dado tanta atención como a otros y se lo merece. El día de mañana me encantaría que lo resucitasen con un remake.

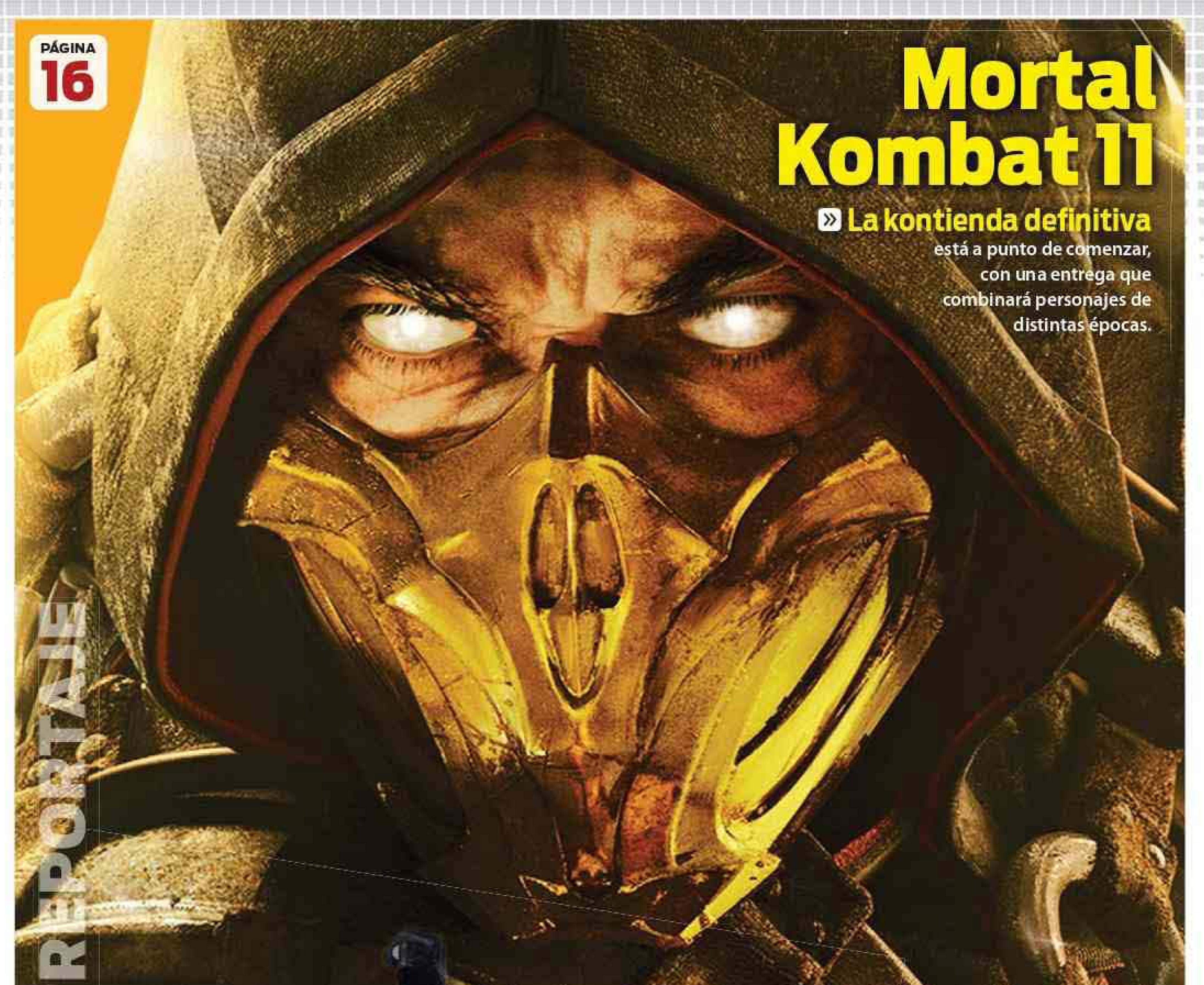
20 años de existencia



@Heriperns
El mes se acaba pero no podía dejar pasar la oportunidad de haceros un pequeño homenaje por esos 20 años de larga y prospera existencia. Nos habéis hecho MUY FELICES. A mí el que más.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania



Mortal Kombat 11

» **La kontienda definitiva** está a punto de comenzar, con una entrega que combinará personajes de distintas épocas.



» **El cine y los videojuegos** se parecen cada vez más, pero... ¿es algo bueno? Pilla unas palomitas y descúbrelo.



» **Nuevos battle royale** se unen a la batalla por dominar el género. ¿Está el reinado de *Fortnite* en peligro?

PÁGINA 44

NOVEDAD

Sekiro: Shadows Die Twice

Nos enfrentamos, katana por delante, a la nueva obra de From Software ambientada en el fin del período Sengoku japonés.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



Al fin se reabre la caja de Pandora

ACERCAOS, HIJOS DE LA CÁMARA, *BORDERLANDS* REGRESARÁ A PS4

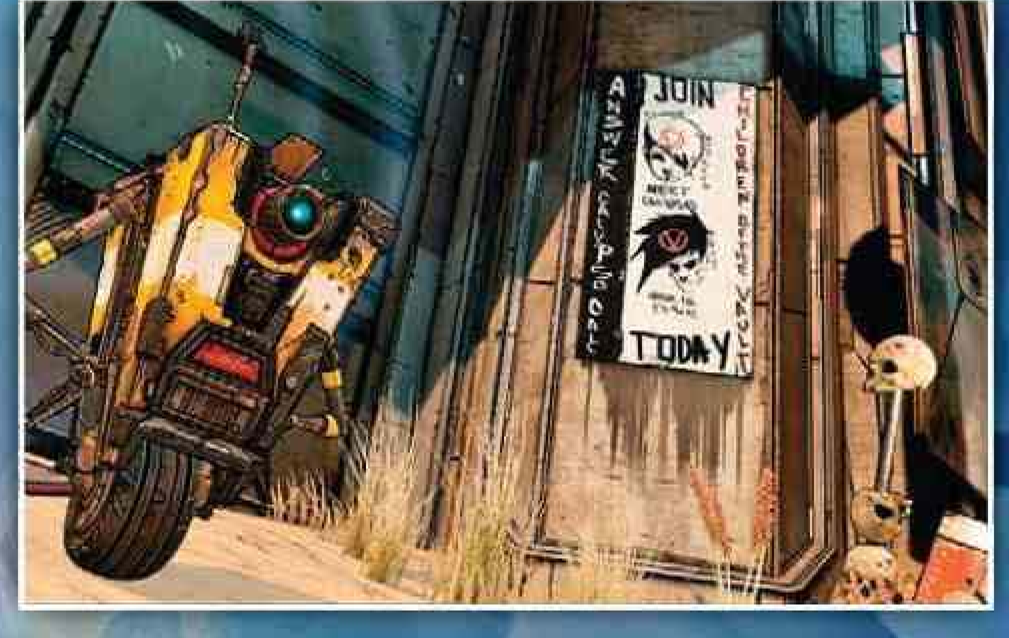
Después de años de especulaciones, rumores y deseos frustrados, la tercera entrega de *Borderlands* por fin se ha hecho realidad. En una época en la que propuestas como *Destiny*, *Anthem* o *The Division* son "el pan nuestro de cada día", no debemos olvidar que la saga *Borderlands* fue el padre de eso que ahora llaman "looter shooter".

Cuatro nuevos buscadores de la cámara protagonizarán esta nueva entrega, aunque no descartamos que le lancen más en un futuro. Como es habitual, cada uno contará con su propio árbol de habilidades y poderes especiales. Amara será guerrera de clase Sirena que podrá invocar unos puños espirituales. Moze, de clase Artillera, creará una gigantesca máquina de 10 toneladas equipada con ametralladoras gatling. La clase Domabestias estará encarnada en Fl4k, un temible robot que irá acompañado de varias bestias. Por último, Zane, de clase Agente, será un especialista en el sigilo. La generación procedural del armamento, que dará lugar a la desorbitante cifra de más de mil millones de armas, será otro de sus puntos fuertes. Como vimos en el tráiler, incluso tendremos... ¡una pistola con patitas!

Podremos jugar en solitario o con otros tres amigos e incluso podremos jugar offline, por lo que parece que el desarrollo será más parecido al de las dos pasadas entregas que a los otros "looter shooter" del mercado. También nos encontraremos con caras conocidas, como Maya, Nordecai, Ellie y, gracias al cielo, Claptrap. Los villanos serán los hermanos Calypso, aunque también lucharemos con aliens, robots...













» UNAS **EDICIONES** MUY, MUY GUAPAS

Borderlands 3 llegará con cuatro ediciones distintas. La Estándar incluirá el juego y varios incentivos de reserva. La Deluxe tendrá varios packs cosméticos y de armas. La Súper Deluxe contendrá una caja metálica y el pase de temporada. Por último, la Diamond Loot Chest incluirá un cofre con 10 figuras de los personajes, una maqueta de la nave Sanctuary, 4 llaveros, un mapa, 5 litografías...

EL TERMÓMETRO



SUBEN

FROM SOFTWARE Y SU *SEKIRO*

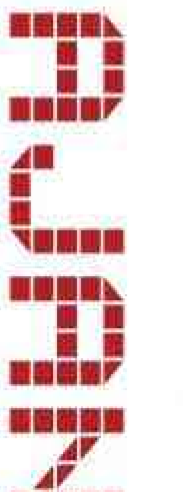
Tras maravillarnos con la saga *Dark Souls* y con *Bloodborne*, Hidetaka Miyazaki y su equipo lo han vuelto a hacer con *Sekiro: Shadow Die Twice*. Y no sólo conquista a la crítica, ya que también está siendo un éxito de ventas. Nos alegramos mucho.

THE ELDER SCROLLS CUMPLE 25 AÑOS

El 25 de marzo de 1994, Bethesda Game Studios nos abría las puertas del fantástico mundo de Tamriel. Las primeras entregas de *The Elder Scrolls* fueron juegos de rol adelantados a su tiempo y las últimas (*Oblivion*, *Skyrim* y *TESO*) no necesitan presentación porque las hemos disfrutado en consolas de Sony. ¡Larga vida a *TES*!

UN VERANO QUE PROMETE MUCHO

Crash Team Racing: Nitro-Fueled, Judgment, Wolfenstein: Youngblood Shenmue III, Control... ¿Quién dijo que en verano no salen juegazos? Y mucho ojo que en septiembre llegará *Borderlands 3*.



BAJAN

MÁS TITULARES VERGONZOSOS

"Confirmado: *Fortnite* puede ser tan adictivo como la heroína" es el vergonzoso titular con el que un importante medio generalista ilustró una noticia sobre las conclusiones de un estudio. Por lo visto, todo vale para impactar y conseguir visitas.

RYAN BRANT HA FALLECIDO

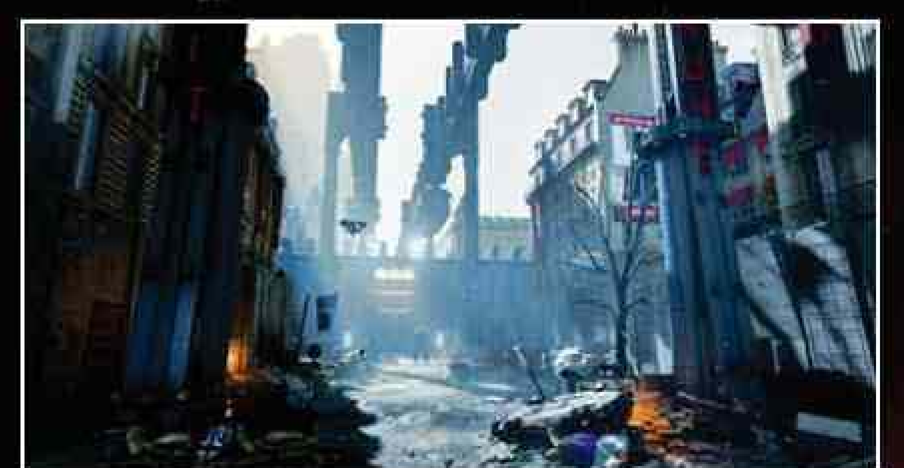
Ryan Brant, fundador de Take-Two, falleció el 26 de marzo. Brant fundó la editora en 1993 y estuvo al frente hasta 2001. Una etapa en la que se tomaron decisiones clave para el futuro de la compañía, como lograr los derechos de *GTA* o la creación de Rockstar Games. Descanse en paz.

PHOENIX WRIGHT NO HABLA CASTELLANO

Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy llega con textos en inglés. Una lástima, ya que esto puede echar atrás a muchos jugadores. En agosto llegará un parche que añadirá los idiomas alemán, francés, coreano y chino... pero castellano, de momento, no.









La París ocupada promete ser el marco ideal para las batallas más épicas.



Las gemelas Blazkowicz parecen estar tan locas como su padre. De tal palo...



La familia unida, jamás será vencida

WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD | MACHINEGAMES | PS4 | 26 DE JULIO

La frenética y sangrienta franquicia propiedad de Bethesda hará estragos este verano en PlayStation 4. Este shooter nos transportará al año 1980, 19 años después de que B. J. Blazkowicz prendiera la chispa de la Segunda Revolución Americana. En *Wolfenstein: Youngblood* podremos jugar como Jess o Soph, las hijas gemelas de Blazkowicz, mientras buscan a su padre desaparecido en un París ocupado. La gran novedad que aporta esta entrega es la posibilidad de jugar con un amigo de manera cooperativa. Aplastar cráneos nazis en compañía promete ser una experiencia que aportará mucha diversión y frescura a la saga. Aun así, siempre podremos jugar en solitario acompañados por la IA. Además, se han presentado las diferentes ediciones de lanzamiento, entre las que destaca la la Deluxe Edition. Ésta incluye el Buddy Pass, con el que podremos invitar a un amigo que no posea el juego, permitiéndole descargar y jugar gratis a *Wolfenstein: Youngblood*, siempre y cuando lo haga junto al propietario. Una iniciativa que busca fomentar el juego en cooperativo y que, a la espera de un precio oficial, parece la manera ideal de adquirir el juego si quieres jugar en cooperativo. ¡Tenemos ganas de hincarle el diente!



Control presentará un alarde técnico sobresaliente, sobre todo en aspectos como los efectos visuales y las físicas.



Tendremos que dominar una combinación de habilidades sobrenaturales, armamento modificable y entornos tan reactivos como desafiantes.

CONTROL | PS4 | REMEDY ENTERTAINMENT | 27 DE AGOSTO

Este verano no querrás perder el control...

En agosto podremos disfrutar de *Control*, el nuevo juego del reputado estudio Remedy, autores de títulos como Max Payne y *Alan Wake* Las expectativas que despierta *Control* son inmejorables, pero es cierto que muchos aficionados achacan al título demasiadas similitudes con respecto a su anterior proyecto, *Quantum Break*. Mikael "Mixu" Kasurinen, director del juego, afirma que *Control* apuesta por una narrativa mucho más abierta y, que lejos de ser una experiencia de ocho horas, pretenden que con su estructura a lo "metroidvania" depare numerosas horas de diversión. Además, han confirmado que el título contará con actualizaciones gratuitas y dos expansiones pero sus pretensiones van mucho más allá. "Tenemos un puñado de ideas para dos o tres años" de contenido post lanzamiento, afirma Thomas Puha.

SUBMERSED | PS4 | MAIN LOOP | YA DISPONIBLE

En alta mar, la supervivencia es todavía más terrorífica

Jack Ballard, un paramédico del servicio de rescate marítimo recientemente incorporado al trabajo tras la muerte de su esposa, se dispone a atender el aviso de socorro que proviene de una extraña estructura en alta mar. Este es el sugerente planteamiento de *Submersed*, un survival horror en primera persona de firma española que ya está disponible en exclusiva para PlayStation 4.



■ *Submersed* consiguió alzarse como Mejor Juego Vasco del Año en los Premios Titanium del Fun & Serious Game Festival de 2018.



■ Desde el estudio, afirman haber escuchado las críticas y peticiones de la comunidad.

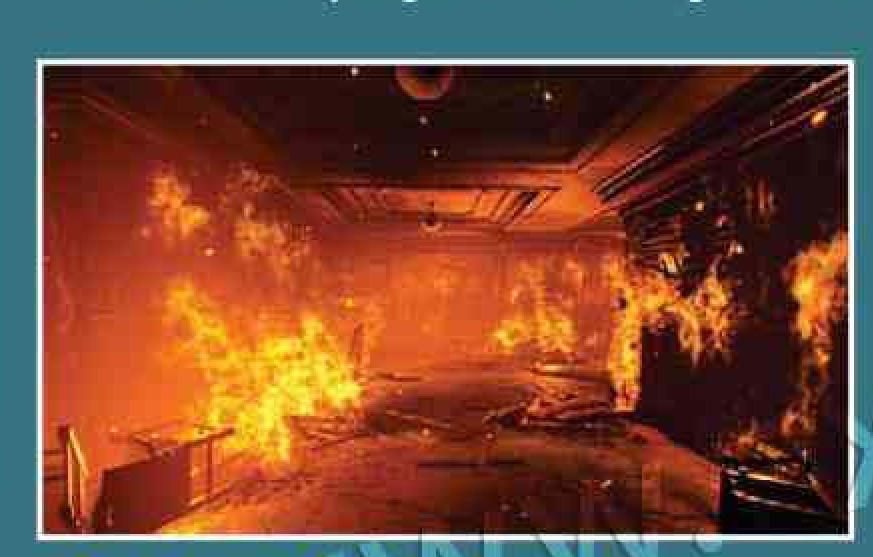
VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES 2 | HARDSUIT LABS | PS4 | 2020

Conspiraciones vampíricas

La Game Developers Conference (GDC) en San Francisco ha sido el marco elegido por Paradox Interactive para presentar *Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2*. Estamos ante un RPG, ambientado en el universo Mundo de Tinieblas de una reinventada ciudad de Seattle, sucesor del icónico videojuego homónimo lanzado allá por el año 2004. Los desarrolladores prometen un título con narración reactiva, rápidos combates cuerpo a cuerpo y personajes profundos con sus propias motivaciones ocultas. "El jugador podrá convertirse en el vampiro definitivo mientras acecha las calles de la ciudad en busca de presas, maquina complejas relaciones políticas y equilibra su necesidad de sangre en contra de su humanidad marchita". Habrá que esperar hasta el año que viene para disfrutar de esta esperada secuela, pero tras esta declaración de intenciones y lo mostrado en la GDC, todo apunta a que el estudio enfrenta el desarrollo con entusiasmo y respeto a su antecesor. De hecho, Brian Mitsoda, la mente creativa tras el primer *Bloodlines*, regresa como Diseñador Narrativo Jefe dispuesto a ofrecer a los fans una experiencia que se apoye y trascienda al videojuego de culto original.



■ La ambientación es tan oscura como en la primera parte, pero el salto generacional es evidente.



■ Tus decisiones afectarán a la trama de manera capital, así que elige bien a tus aliados y enemigos.

EN POCAS PALABRAS

» MÁS RÁPIDO QUE NUNCA

QUEMA GOMA CON *F1 2019*

Codemasters y Koch Media han anunciado que la próxima iteración de la saga oficial del Campeonato Mundial de **Fórmula 1 se lanzará el próximo 28 de junio.** Una fecha llamativa ya que **se adelanta dos meses** con respecto al estreno de entregas anteriores, antes de los grandes premios de Gran Bretaña, Alemania y Hungría.

» INCLUSIÓN POR BANDERA

PORQUE JUNTOS SOMOS MEJORES

Sony Interactive Entertainment España anuncia el desarrollo de ***Treasure Rangers***, un juego que narra las aventuras de un grupo de cuatro amigos y en el que **se incluye una persona con trastorno de espectro del autismo** (**TEA**). El estudio encargado del desarrollo es **Relevo** y llegará de la mano del programa **PS Talents.**



» LO VEREMOS ESTE AÑO

LA SUPERVIVENCIA MÁS PRIMIGENIA

Panache Digital Games y Private Division ultiman los detalles de ***Ancestors: The Humankind Odyssey***, un juego de supervivencia en tercera persona previsto para este año Es **lo nuevo de Patrice Désilet** (creador de Assassin's Creed, en el que **exploraremos el África del período Neógeno** mientras desencadenamos y propiciamos la evolución humana.

» ¡Y CON COOPERATIVO!

CHOCOBOS Y MAZMORRAS

Chocobo's Mystery Dungeon EVERY BUDDY! ya está disponible en formato digital **para PS4.** Nos esperan infinidad de **mazmorras aleatorias y temibles monstruos** que, gracias al nuevo sistema Buddy, podemos convertir en aliados.



» REGRESO A LA SEMILLA

LEFT 4 DEAD, *BACK 4 BLOOD*

Turtle Rock Studios, creadores de *Left 4 Dead* y *Evolve*, han hecho público su próximo proyecto: ***Back 4 Blood***. Un título de carácter **cooperativo online y temática zombi** con el que los californianos pretenden volver a sus orígenes y que definen como un **"AAA de calidad premium" con campaña, PVP y sin battle royale.**

» EL MIEDO EN PLAN NOIR

A LA VUELTA DE LA ESQUINA

Dollhouse, **juego de terror psicológico en primera persona**, se estrenará el **24 de mayo** y nos meterá en la piel de Marie, una detective que ha perdido la memoria y que es perseguida por extrañas entidades.



» CÓCTEL DEPORTIVO

EL PRIMER JUEGO DE CROSSMINTON

Los **españoles Daydream Software**, con el apoyo de PlayStation Talents, han desarrollado **e-Crossminton**. El título, ya disponible **en exclusiva para PS4**, supone el estreno en consola de este **divertido deporte, que combina elementos del tenis, bádminton y squash.**

» EL MEGARRECOPILATORIO

LA HISTORIA "TERMINABLE"

Llega en **formato físico el recopilatorio definitivo. *Kingdom Hearts: The Story So Far*** ofrece los **nueve títulos previos a la tercera entrega** y supone la mejor forma de abarcar esta enrevesada saga que enamora **a millones de jugadores.** Eso sí, tendrás que despejar algo la agenda para jugarlos todos.





State



HELLO GAMES • VERANO

NO MAN´S SKY BEYOND

Explora el espacio como nunca gracias a PlayStation VR

El alucinante juego de ambientación espacial de Hello Games sigue creciendo. ¡Y de qué manera! *Beyond* es la actualización gratuita que veremos en verano de 2019 y que supondrá un enorme salto de calidad. Además de *No Man's Sky Online*, que nos permitirá jugar directamente con nuestros amigos, en el State of Play anunciaron que, con *Beyond*, TODO el juego será compatible con PlayStation VR. ¡Alucinante! Y para celebrarlo, lanzaran una nueva edición física con todas estas novedades incluidas.









CAMOUFLAJ • 2019

MARVEL'S IRON MAN VR

El mejor juego de superhéroes para PlayStation VR

Después de ponernos el traje de Batman y el de Spider-Man, el siguiente superhéroe que vamos a poder encarnar gracias a PlayStation VR será Iron Man.
Lo bueno es que, a diferencia de los anteriores, *Marvel´s Iron Man VR* no será una "experiencia" sino un juego "grande" (con su edición física y todo) en el que, gracias a la capacidad de inmersión de PS VR, nos meteremos en la armadura de Tony Stark para enfrentarnos contra una poderosa amenaza usando todos los poderes que nos da nuestro traje.





NUEVOS DETALLES

NOVEDADES MODO HISTORIA

En este primer State of Play también se han desvelado nuevos detalles sobre el modo Historia de algunos de los juegos más esperados del momento, como *Mortal Kombat 11* o el sobrecogedor *Days Gone*, juegazo exclusivo de PS4. Y también de *Concrete Genie*, una propuesta con un enfoque muy especial.



Days Gone

Seguimos conociendo personajes con los que Deacon se relacionará en su emocionante aventura, como los miembros del campamento Addison Walker y Rikki Patil, que abanderan la reconstrucción y la esperanza.



Mortal Kombat 11

En *Mortal Kombat 11* algunos personajes se van a encontrar con sus versiones del pasado, lo que dará lugar a momentos realmente impactantes. Estamos deseando ver a Kung Lao, Johnny Cage y compañía.

of Play

El pasado 25 de marzo, Sony estrenó una nueva forma de comunicarnos los anuncios y novedades más impactantes de PS4 y PlayStation VR. Esto fue lo que se presentó en la primera entrega de State of Play.



ROBOT ENTERTAINMENT • 2019

READYSET HEROES

Otro sorprendente anuncio fue *ReadySet Heroes*, que combina el clásico género de mazmorras y los juegos de peleas en una frenética arena multijugador. ¡Mola!



BEENOX • 21 DE JUNIO

CTR: NITRO-FUELED

Beenox ha anunciado contenido retro exclusivo de PS4 en *Crash Team Racing: Nitro-Fueled*: aspectos "poligonales" para personajes y karts y un circuito retro.



NO CODE • MAYO

OBSERVATION

Un thriller de ciencia ficción en el que descubriremos el destino de la Dr. Emma Fisher y su tripulación, a través de la Inteligencia Artificial de la estación espacial S.A.M.



Concrete Genie

También conocimos la emocionante historia de Ash. Se trata de un chico atemorizado por matones que, pese a las dificultades que vive, está decidido a hacer uso de su creatividad para crear un mundo mejor.



MÁS NOVEDADES PARA TU PLAYSTATION VR

El dispositivo de realidad virtual de Sony fue el gran protagonista de este primer State of Play, con todos estos prometedores anuncios:



Five Nights at Freddy's VR

PS4 | STEEL WOOL STUDIOS | PRIMAVERA

Personajes y situaciones de la saga *Five Nights at Freddy's* se podrán vivir en realidad virtual. ¡Pasarás miedo!



Golem

PS4 | HIGHWIRE | PRIMAVERA

Crea y controla estas criaturas de piedra llamadas gólems, y descubre tesoros y lucha contra los gólems enemigos.



Blood & Truth

PS4 | LONDON STUDIOS | 29 DE MAYO

Acción sin freno en los bajos fondos de Londres es lo que nos propone esta secuela espiritual de *The London Heist*.



Skyworld

PS4 | VERTIGO GAMES | YA DISPONIBLE

Dirige todo un ejército en *Skyworld*, el premiado juego de estrategia para PS VR de los autores de *Arizona Sunshine*.



Falcon Age

PS4 | OUTERLOOP GAMES | YA DISPONIBLE

Una aventura de acción en primera persona en la que un halcón nos acompañará en nuestras peripecias.



Ghost Giant

PS4 | ZOINK GAMES | YA DISPONIBLE

Protege al pequeño Louis y ayúdale a superar enormes obstáculos a lo largo de una emotiva e inolvidable historia.



Table of Tales

PS4 | TIN MAN GAMES | YA DISPONIBLE

Una aventura de rol que se juega como si fuera un juego de tablero con cartas pero con la inmersión de PlayStation VR.



Jupiter & Mars

PS4 | TIGERTRON | 22 DE ABRIL

Rescata a la fauna marina atrapada en plásticos y derrames de petróleo junto a los delfines Jupiter y Mars.



Everybody's Golf VR

PS4 | CLAP HANZ, JAPAN STUDIO | 21 MAYO

El golf más divertido y accesible, como nunca lo habías visto gracias a la capacidad de inmersion de PS VR.



Trover Saves the Universe

PS4 | SQUANCH GAMES | 31 DE MAYO

De los creadores de Rick y Morty nos llega esta disparada aventura en la que... ¡habrá que salvar el universo!



Mini-Mech Mayhem

PS4 | FUTURLAB | 18 DE JUNIO

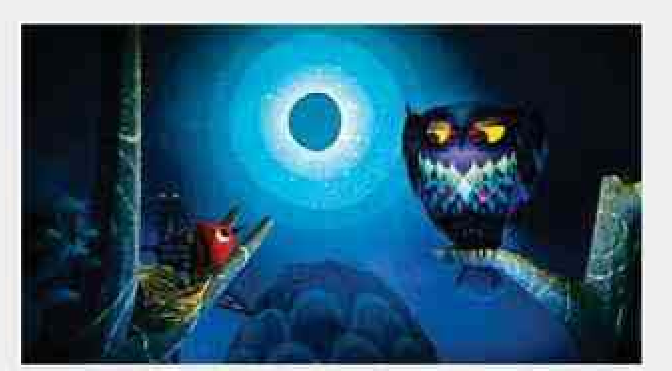
Mini-Mech Mayhem será un juego de mesa online de peleas en realidad virtual para hasta cuatro jugadores.



Vacation Simulator

PS4 | OWLCHEMY LABS | 18 DE JUNIO

Tras *Job Simulator* llega el momento de relajarse con unas vacaciones repletas de minijuegos igual de disparatados.



Luna

PS4 | FUNOMENA | PRIMAVERA

Ayuda a Bird en su aventura para recuperar la luna resolviendo puzles y recupera la vegetación de los mundos.



ENTREVISTA A...

CLAUDIO SERRANO

LA VOZ EN CASTELLANO DEL HÉROE DE DAYS GONE

"Es muy bonito ser parte del imaginario colectivo"

Coincidiendo con el lanzamiento de *Days Gone* conversamos con Claudio Serrano, voz en castellano de Deacon St. John y figura de referencia en la industria del doblaje en España.

■ Claudio y Batman han estado unidos desde que en 2005 el actor empezase a doblar al héroe.

Durante cuatro décadas de trabajo incansable, Claudio Serrano (Parla, 1970) ha formado parte de las vidas de varias generaciones. Suya es la voz de grandes personajes como Batman, Ant-Man, Altair de *Assassin's Creed* y ahora, Deacon St. John de *Days Gone*. Coincidiendo con el lanzamiento del juego de PS4, PlayManía ha tenido el privilegio de entrevistar a un actor fundamental en la historia del doblaje en nuestro país.

¿Cómo definirías a Deacon St. John?

Deacon es mucho más complejo de lo que parece; no es el típico "tipo duro matando monstruos". Es alguien que pensaba que tenía su vida bajo control, y de repente todo va cuesta abajo. No sólo tiene que enfrentarse a los infectados, sino también al resto de humanos supervivientes. Lo resume muy bien el juego: es "el mundo contra ti". Ya con eso te haces una idea de todo lo que tiene que pasar el pobre (risas).

¿Qué te ha parecido lo que has podido ver de *Days Gone* en acción?

¡He visto exactamente lo mismo que tú! (risas). Como hemos doblado sólo con la onda de sonido, vi el material que empezó a salir en 2016-2017. Usé las cinemáticas y tráilers del juego como referencia para "currarme" el personaje.

¿Qué tal ha sido trabajar con Sony para doblar al protagonista de *Days Gone*?

Lo dices justo ahora que están delante, ¿eh? (risas). No, bien, bien. Me han dado muchas facilidades. Nada más realizar la prueba para ellos yo ya quería trabajar en este juego; luego tuve la suerte de que Sony España apostase por mí. A partir de ahí hemos entrado en una dinámica de trabajo en la que nos entendemos bien. Yo estoy encantado de participar en la promoción de *Days Gone*, creo que es un juegazo y va a ser un buque insignia de la compañía. Y ahora, estoy deseando ver cuál es su siguiente proyecto.

¿Cómo es el proceso de doblaje de un videojuego? ¿Tienes algún tipo de referencia, además de la pista sonora original?

Solemos trabajar sólo con la pista de audio. Tenemos el archivo de sonido original y la información que te da el director: a qué contesta lo que está diciendo, con quién está hablando y

Dando voz y alma a los mayores héroes

Desde los años 80 hasta la actualidad, Claudio Serrano ha sido la voz en castellano de personajes memorables, convirtiéndose en un referente del doblaje nacional.

Con apenas 12 años de edad, en 1982, Claudio Serrano se iniciaba en el mundo del doblaje, coincidiendo con la época dorada de la profesión en nuestro país. No tardó en participar en producciones de renombre, como la mítica serie de animación Érase una vez la vida. Allí puso voz a Pedrito, el glóbulo blanco al frente de las defensas del cuerpo humano. Fue el primero de muchos personajes para cine y televisión, en una prolífica carrera que se extiende hasta nuestros días. El talento de Claudio no pasó desapercibido para el mercado publicitario, que no dudó en contar con su voz para anuncios, cuñas de radio y spots televisivos. Claudio se ha convertido en un locutor de referencia en España, siendo la voz institucional de algunas de las marcas y anunciantes mas importantes de nuestro país.

Hoy día Claudio compagina el doblaje con la docencia, en calidad de profesor del Máster de Locución Audiovisual, Publicitaria y Documental de la Universidad Rey Juan Carlos. Su característica voz, profunda y elegante, es reconocida por quienes crecieron con Sensación de Vivir (donde era Brandon), los fans del conductor Otto de Los Simpson o los seguidores de Ant-Man. Una admiración en la que también influye el carácter de Claudio, siempre cercano y amable.



A lo largo de cuatro décadas Claudio ha sido una figura de referencia por su talento y cercanía.

en qué situación está el personaje. Es decir: por qué pasa lo que pasa y por qué dice eso. Todo eso, junto con el audio original, te sirve como referencia para trasladarlo al castellano y ser lo más fiel posible a la voz original.

¿Cómo logras entonces transmitir un sentimiento para un personaje de videojuego?

Hago exactamente lo mismo que el actor original; lo que pasa es que el actor ha hecho con captura de movimientos, horas de preparación... En el doblaje somos actores casi "instantáneos": oyes el original las veces que necesites e intentas hacer exactamente lo mismo. En el doblaje nos "colocamos" rápido a la hora de reproducir las emociones del original.

Llevas mucho tiempo doblando videojuegos; recordamos tu trabajo en *The Getaway*, que casualmente fue otro título exclusivo de Sony, en este caso para PlayStation 2...

¡Ostras, cierto! Hace mil años de aquello...

Echando la vista atrás, ¿qué doblaje de juego te ha dejado mejor recuerdo?

Altair, el protagonista del primer *Assassin's Creed*. Para mí fue un descubrimiento. Además, el primer juego fue un punto y aparte en la industria, con su fidelidad, su forma de construir la historia, lo completo que era el personaje... Y luego por supuesto los Batman, que son una pasada. Me lo he pasado como un niño chico al doblarlos. Por su parte, *Days Gone* ha sido un punto de inflexión, muy divertido y muy bueno.

Como actor de doblaje, ¿qué te gusta aportar a un personaje? ¿Qué "toque" personal le das, por mínimo que sea?

Como tenemos que ser fieles al original, no podemos aportar demasiado. Pero sí que es cierto que vemos qué opciones podemos añadir para enriquecer al personaje; por ejemplo, decir un insulto un poco más cercano a cómo lo decimos nosotros. Si son personajes de largo recorrido, también podemos añadir un "latiguillo", siempre que encaje bien con ese personaje.

Sam Witwer (la voz original de Deacon) hace doblaje, pero también trabaja como actor de cine y televisión. ¿No te has planteado esa faceta múltiple? Por ejemplo, tú también has sido presentador y actor en ocasiones...

Sigo haciendo cosas más "off the record", como presentaciones de eventos, vídeo industrial, etc. Nosotros vamos allá donde nos llaman, si estamos a gusto y de acuerdo con el presupuesto. Ahora mismo estoy trabajando en un videojuego, doy clases y charlas, rodando varias cosas, he hecho alguna cosita de tele y cine... Soy un "mercenario". Yo voy donde me digan.

Eres alguien que trabaja mucho; ¿cómo es un día normal en tu vida?

Pues no tenemos un día igual a otro (risas). Ahora estoy atendiendo a los medios, pero luego me voy a hacer una campaña de publicidad; por la tarde tengo el doblaje de una película de animación... Lo bueno de esta profesión es que, en un mismo día, puedes hacer cosas muy diferentes. Eso, como actor, es enriquecedor.

En España eres Batman. Le has dado voz durante los últimos 14 años y en todo tipo de adaptaciones. ¿Qué experiencia recuerdas con más cariño del personaje?

Sin duda, cuando me llamaron para hacer la prueba. Batman era mi héroe de la infancia. Recuerdo que, cuando era niño y hacía algún trabajo, me pagaban en metálico; con ese dinero iba directamente al kiosco a comprarme uno de sus tebeos. Cuando supe que iba a hacer la prueba para el personaje, me entregué por completo y di "lo más grande". Y luego, llegó la tremenda alegría de que me cogieran. Fue bestial, un punto y aparte en mi vida y en mi carrera profesional. Después se dio la bendita casualidad de que cogieran a Ben Affleck para el personaje, siendo yo su voz habitual. Warner ha confiado en mí y me ha mantenido en todas las adaptaciones: las películas de animación, los juegos... ¡Y Lego Batman! Eso fue un regalo, me lo paso como un niño doblándolo. ¡A ver qué pasa ahora con la franquicia, a ver! (risas).

"La industria del doblaje merece respeto y reconocimiento, y es algo por lo que trabajo a diario en mis redes sociales. Creo que la única forma de que se nos conozca es siendo cercanos y contando lo que hacemos."

Hace dos años vivisteis una huelga para mejorar vuestro convenio. ¿Cuál es la situación actual del doblaje en España?

Estamos intentando adecuar la normativa, que era muy antigua. Hasta entonces no teníamos una patronal que pelease por nosotros. Ahora mismo estamos en un momento que se van arreglando las cosas... pero muy despacio.

¿Qué soluciones habría que aplicar?

Primero, se deben modificar algunas partes de las condiciones de trabajo. También cómo recibimos los derechos sobre la reproducción de nuestra voz en diversos medios, incluyendo los videojuegos, algo que ahora estamos negociando. Pero sobre todo, respeto y reconocimiento hacia nuestro trabajo, que es algo por lo que intento trabajar en mis redes sociales, día a día.

En ese sentido, eres mediáticamente muy activo. Te has ganado el respeto de la gente, por tu trabajo pero sobre todo por tu cercanía.

Es que creo que la única forma de que la gente nos conozca y nos aprecie es ésa: siendo cercanos y contándoles lo que hacemos.

Con honestidad: ¿cuál va a ser el futuro del sector de la industria del doblaje?

Por lógica, con los años se doblará menos. La educación y el acceso a los idiomas irán a más; sin ir más lejos, mis hijas adolescentes saben inglés. Pero se seguirá doblando. Los datos lo corroboran: el 70% de los contenidos consumidos en cualquier plataforma es doblado.

¿Qué sientes al saber que formas parte de la vida de millones de personas?

¡Eso es muy bonito! Es lo que tengo en la cabecera de mi Twitter: "aún no lo sabes pero he estado en tu casa muchas veces". Es muy especial formar parte del imaginario colectivo, a lo largo de varias generaciones: desde Los Trotamúsicos a Sensación de Vivir, luego Batman, Ant-Man, los videojuegos... Es enternecedor. A veces se me acercan un padre y un hijo, y me piden una foto o un autógrafo porque los dos son fans tuyos. Es una parte muy bonita de este trabajo.

La caída libre de BioWare



Borja Abadie
@BorjaAbadie

Kotaku ha revolucionado las redes estas últimas semanas con su artículo sobre BioWare y el desarrollo de Anthem. No era difícil adivinar que un juego que ha cosechado un 55 de media en Metacritic, convirtiéndose en uno de los AAA peor valorados de la historia de PS4, había tenido que pasar por todo tipo de penurias en su desarrollo. Tal y como ha desvelado la web estadounidense de videojuegos, así fue. La idea inicial consistía en sobrevivir en un planeta repleto de peligros utilizando un traje a lo Iron Man. De hecho, en aquella presentación del E3 2017 había mucho de todo eso, con tormentas que aparecían de la nada, enemigos gigantescos que parecían seguir sus propias rutinas como los monstruos de *Monster Hunter World*, etc… Nada de eso ha quedado en el juego final, que es una serie de misiones sin mucha conexión que nos llevan de un lado a otro del planeta.

Me recuerda mucho a lo sucedido con *No Man's Sky*, al menos en sus inicios. Tenemos una idea, hacemos un tráiler y, de repente, resulta que de verdad tenemos que hacer un juego que cumpla con esas expectativas que nosotros mismos hemos creado y que, desgraciadamente, quizás no seamos capaces de alcanzar. Así, aunque parezca surrealista, la verdadera producción del juego no comienza hasta el verano de 2017. Ya me diréis, por muy buenos que pudieran ser en BioWare, qué clase juego ambicioso y AAA puede salir en 18 meses de desarrollo. Todas estas prisas, una vez más, y ya van muchas en la historia de EA, por llegar a tiempo del cierre del año fiscal, algo que ya sucedió con *Titanfall 2*, entre otros. El uso del motor Frostbite también ha sido un quebradero de cabeza constante en *Dragon Age Inquisition*, *Mass Effect Andromeda* o *Anthem*. EA se ahorra un buen dinero al no pagar licencias de Unreal Engine u otros motores, pero la realidad es que Frostbite está creado por DICE para desarrollar juegos en primera persona y adaptar sus herramientas para la creación de juegos en tercera persona resulta complicado, costoso y consume mucho tiempo en el desarrollo de cualquier juego. El despropósito llega a niveles de auténtica locura, como cambiar el nombre del juego (de *Beyond* a *Anthem*) una semana antes de su presentación en el E3. Luego, claro, en BioWare tuvieron que encontrar la forma de casar la historia de la "peor" manera posible con este nuevo concepto.

Para ser justos con EA, este tipo de desarrollos se han dado en muchas otras editoras. Un ejemplo típico es *Final Fantasy Versus XIII*, que acabó siendo *FF XV* tras decenas y decenas de cambios. El resultado, también hay que decirlo, fue mucho más sobresaliente pese a todo. Pero sí, no hace mucho que hablábamos de Bugisoft, por ejemplo. Por eso, todavía le tengo fe al futuro de EA y BioWare. Me aferro, quizás, a un clavo ardiendo, porque la compañía no está dando ninguna señal de estar aprendiendo de los errores.

La desconexión entre empresa y sus estudios desarrolladores es el síntoma más preocupante que veo en el horizonte del mastodonte californiano. La cancelación del Star Wars de Amy Hennig junto al cierre de Visceral Games ya nos daba pistas de que buscaban un juego como servicio sí o sí. La calidad es lo de menos y parece que lo único que quieren es lanzar un pelotazo, como si fuera tan fácil. El hecho de que una fórmula concreta tenga éxito, como *Minecraft*, *Fortnite* o *Destiny*, no significa que tu equipo de desarrollo esté en condiciones de hacer un juego que pueda hacerle sombra. Ahí está *Apex Legends*, un rotundo éxito, así que EA debería plantearse potenciar esa marca y dejar de obsesionarse con que todos sus productos sean juegos como servicios. Hay espacio para todo, o debería haberlo. Desde luego, está perdiendo prestigio a pasos agigantados y lo que más miedo me da es que acaben cerrando BioWare como hicieron con Visceral o que acaben convirtiendo *Dragon Age 4* en una especie MMO cooperativo o en un Battle Royale por ver si suena la flauta y son el nuevo *Fortnite*.

QUERER NO ES PODER. QUE UNA FÓRMULA COMO *DESTINY* TENGA ÉXITO NO SIGNIFICA QUE ESTÉS EN CONDICIONES DE LANZAR UN JUEGO QUE LE HAGA SOMBRA.

Vive y deja morir

Bruno Sol
@YeOldeNemesis

Lo que se inició como un debate en las redes sociales acabó saltando a los medios nacionales e internacionales: ¿Es *Sekiro: Shadows Die Twice* demasiado difícil? La verdad es que cualquiera que haya "sufrido" anteriormente con *Bloodborne* o la saga *Dark Souls* no se habrá sorprendido demasiado al comprobar el grado de sadismo al que nos tiene acostumbrados Hidetaka Miyazaki y sus compañeros de FromSoftware. Es su marca de fábrica, sin más. Son muchas las voces que reclaman un "modo fácil" o algún tipo de DLC que haga el juego más accesible. Sinceramente, creo que sería un error. Si hasta la propia Activision no ha querido meterle mano, por algo será. El gigante norteamericano, acostumbrado a batir récords de beneficios con cada entrega de *Call of Duty*, podría haber presionado para convertir *Sekiro* en un título mucho más comercial, pero eso habría supuesto cabrear a una legión de seguidores, muchos menos numerosa que la de *Call of Duty*, pero igual de fiel.

Personalmente no me gustan los *Dark Souls*, y apenas jugué dos horas a *Bloodborne*. En su día me compré la edición de coleccionista de este último porque un amigo me dijo que era más accesible. Aún se está riendo, el muy canalla. No me asusta morir una y otra vez en un juego, lo que me revienta es que cada muerte suponga caminar "con lo puesto" hasta mi cadáver para recoger el equipo perdido al morir. Supongo que ahí radica la gracia de estos juegos, en tenerte en tensión continuamente. ¿Será que nos hemos ablandado después de tantos años de autoguardados?

La polémica con *Sekiro* ha vuelto a reavivar el debate de la dificultad de los videojuegos actuales. Y no falla: siempre sale a colación los clásicos de los años 80. Aquí sí que tengo algo que decir, después de 35 años dejándome los dedos en los recreativos y las sucesivas generaciones de ordenadores y consolas. Sí, los juegos de aquellos tiempos eran mucho más difíciles que los de ahora, pero era debido a diversos factores. Las recreativas tenían un objetivo claro, que no era otro que sacarnos los cuartos a la mayor velocidad posible, mientras que los juegos de ZX Spectrum, Amstrad CPC y demás eran el resultado de un testeo puramente técnico. Estaban hechos por equipos de dos o tres personas cuya meta era entregar, bajo un plazo de tiempo muy limitado, unos juegos capaces de correr en los ordenadores sin cuelgues ni "bugs". El testeo de la dificultad lo hacían ellos mismos y, claro, estamos hablando de unos tipos que conocían al dedillo los patrones de cada enemigo. Así yo también era capaz de acabarme *Abu Simbel Profanation* sin reventarme la cabeza contra las paredes.

¿Y las consolas? Bueno, algunos no parecen recordar que el célebre código Konami se inventó para dar un respiro a los jugadores de NES. Y no olvidemos tampoco que la dificultad de muchos de aquellos cartuchos (tanto de 8 como 16 bits) se disparó, en una época en la que ya existían los equipos de testeo, para evitar que la gente se los acabara tras alquilarlos. Al fin y al cabo el negocio era vender los juegos, no hacer de oro al Blockbuster o al videoclub de tu barrio.

Con la cantidad de información que tenemos hoy en día, el que haya comprado *Sekiro* ya debería saber perfectamente de qué pie cojea FromSoftware. Aquí se viene a sufrir. Y a morir mucho. El que busque algo más "relajado" con una ambientación similar, no tiene más que esperar a que llegue a las tiendas *Ghost of Tsushima*, que previsiblemente será más "llevadero" que *Sekiro*. Eso sí, espero que cuando aparezca el juego de Sucker Punch no empiecen a aflorar las críticas de los "true gamers". Yo respeto a todo el mundo, pero si hay algo que no trago es a un cretino elitista.

INCLUIR UN MODO FÁCIL EN SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE SERÍA TRAICIONAR EL ESPÍRITU DE FROM SOFTWARE.





COMO DIJO EL SABIO: ¡QUE KOMIENCEN LAS HOSTILIDADES!

MORTAL 11 KOMBAT™

Mortal Kombat 11 **está a la vuelta de la esquina y, para celebrarlo, nos hemos sumergido en su beta cerrada. Tras varios días de sangre, sudor y "fatalities", hemos comprobado lo que muchos ya pensaban: se avecina una entrega brutal.**



1

EN KUATRO EDICIONES

Uno de los grandes juegos del año no podía llegar sin una gran oferta de ediciones. ¡Brutal!



◂ESTÁNDAR EDITON Al reservar obtenemos a Shao Kahn, además del juego en formato físico, claro.

SPECIAL EDITION▸ Lo mismo de la edición estándar, salvo que el juego viene en caja metálica.



◂PREMIUM EDITION Otra caja metálica, seis nuevos luchadores descargables, 7 skins y 7 sets de equipamiento.

▾KOLLECTOR´S EDITION Todo lo anterior más un imán, un DLC exclusivo aún por confirmar y una máscara tamaño natural de Scorpion.

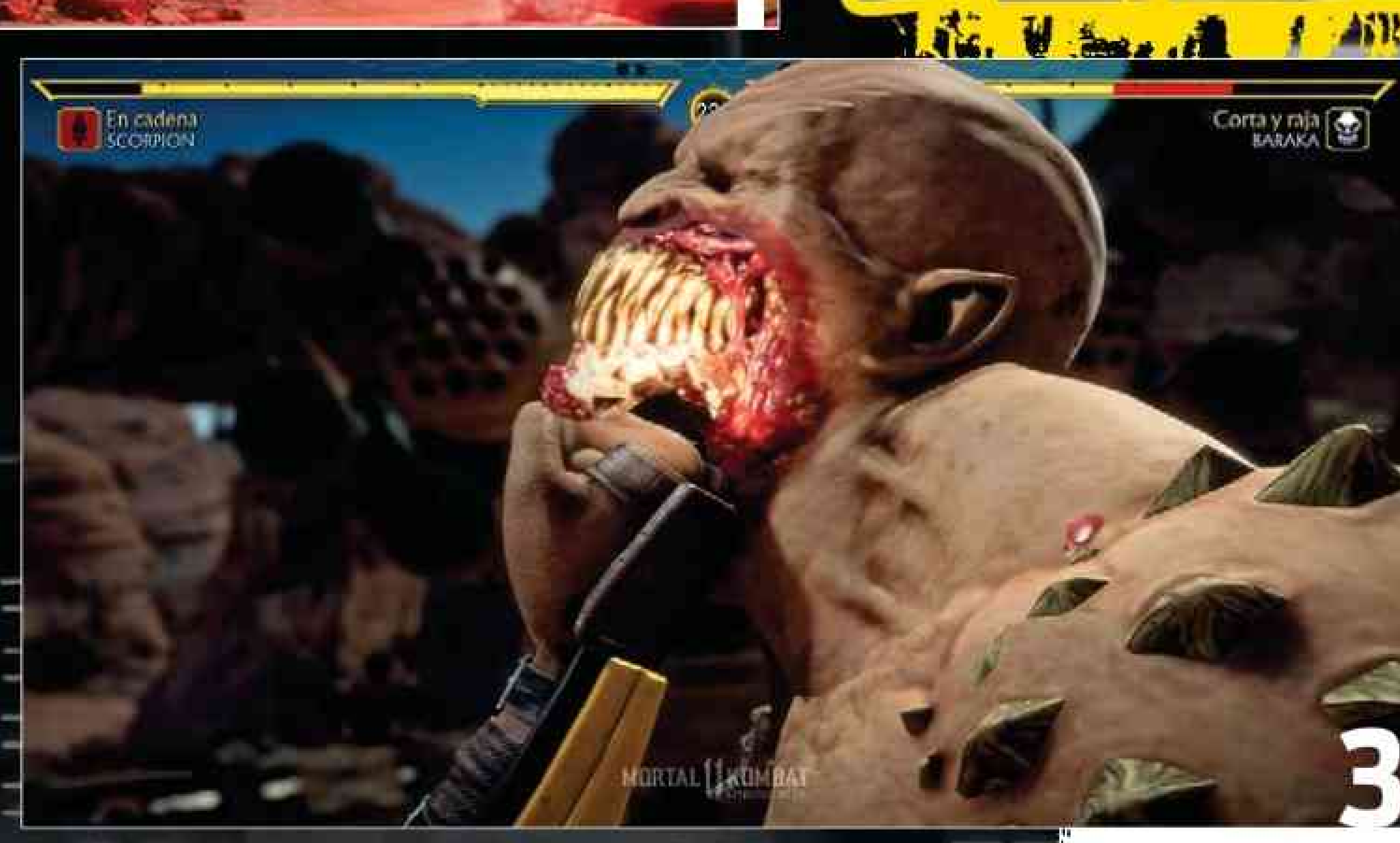








2



3

1 MORTAL KOMBAT 11 tiene todas las papeletas para convertirse en la entrega más completa de la saga. Eso es, al menos, lo que nos parece tras probar su beta cerrada.

2 LOS FATAL BLOWS nos permiten asestar un combo bestial si tenemos menos del 30% de nuestra salud.

3 LOS COMBOS DE RAYOS X han desaparecido, pero seguimos viendo el espectacular efecto en algunos golpes normales.

PS4 | **NETHERREALM STUDIOS (WARNER)** | **LUCHA** | **23 DE ABRIL**

La saga *Mortal Kombat* es una de las más longevas y exitosas de la historia. El género de la lucha sería incomprensible sin aquellos personajes digitalizados de los noventa, sin los ríos de sangre que han corrido en cada nueva entrega y sin los míticos "fatalities", que siempre le dieron un toque único y muy gore a la saga. Sin embargo, después estuvo unos años de capa caída, especialmente con algunas entregas de PS2.

NetherRealm Studios, equipo nacido de las cenizas de Midway, tomó las riendas de la saga que, desde entonces, no nos ha dado más que alegrías. Por suerte, hemos tenido acceso a la beta cerrada de la undécima entrega y estamos convencidos de que puede ser la más completa que se ha creado hasta la fecha. El modo Historia tendrá un papel fundamental, como viene sucediendo desde el reinicio de la saga con la novena entrega. Disfrutaremos de muchas secuencias cinemáticas y de un argumento que promete ofrecernos escenas memorables. Todo girará en torno a Kronika, la nueva mala malísima de esta entrega. Es una especie de diosa que ha controlado el fluir de los acontecimientos y del tiempo desde la primera entrega de la saga. ¿Os acordáis de que Raiden viajó en el tiempo en la pasada entrega para modificar los acontecimientos de los tres primeros capítulos de *Mortal Kombat*? Bueno, pues a Kronica, la guardiana del tiempo, no le ha hecho ninguna gracia y pretende de castigar a Raiden por su osadía. Para ellos, rebobinará el tiempo evitando, entre otras cosas, la derrota de Shinnok. Así, los eventos del pasado se fusionarán con los del presente, provocando que personajes de distintas eras se den cita en *MK11*. Sí, eso incluye varias versiones de un mismo personaje, como el Johnny Cage del pasado y su versión actual, mucho más madura y menos fantasmona. Todo esto dará lugar, a buen seguro, a momentos cargados de sentido del humor y épica. Lo más interesante, sin embargo, es que toda esta temática de viajes en el tiempo tendrá consecuencias durante los propios combates, con nuevos luchadores como Geras que podrán modificar el tiempo rebobinando »

Los viajes en el tiempo serán el eje del argumento, que mezclará a personajes de distintas épocas en la misma línea temporal.



ERRON BLACK
El Mundo Exterior cuenta con un nuevo forastero gracias a los mortíferos disparos de este tirador tejano. Sus armas, dos pistolas y un rifle, que no duda en usar durante los combates.

KANO
Este clásico, que ya aparecía en la primera entrega de la saga, es un despiadado traficante de armas y líder del Dragón Negro. Mucho ojo con su ojo, que lanza un poderoso rayo de fuego.

GERAS
Este nuevo luchador de *MK 11* es una creación de Kronika, diseñado para reiniciar el tiempo y reescribir la historia. Cada vez que es asesinado, renace con mayor poder que su yo anterior.

D'VORAH
Aunque ha trabajado para calaña como Shao Kahn o Shinnok, esta Kytinn sólo debe lealtad al enjambre del que forma parte. Es capaz de mentir y traicionar por salvar la colmena.

NOOB SAIBOT
Sub-Zero fue resucitado por Quan Chi como esclavo suyo, le otorgó poderes sobre la oscuridad y lucha por su honor. Lleva campando desde la segunda entrega.



SUBZERO
Hablar del gran maestro del cla Lin Juei es hablar de historia viva de la saga. Venció a la muerte para redimir a su clan por el mal cometido por Sektor y los cibernéticos Lin Kuei. Tras ellos, reconstruyó el clan, que ahora lucha por la justicia, y pactó la paz con sus rivales del clan Shirai Ryu mostrándole a Hasashi la verdad sobre la muerte de su familia. Ha colaborado para entrenar a Cassie Cage y Jacqui Briggs entre otros luchadores.

SCORPION
El otro clásico entre los clásicos es el gran maestro de los Shirai Ryu. Su nombre real es Hanzo Hasashi y siempre ha estado volcado en la venganza de su familia. No descansó hasta acabar con su asesino, Quan Chi. Ahora lidera una nueva versión de su clan que promete ofrecer venganza a quienes no pueden conseguirla por su propio pie. Su arma más típica es el kunai con arpón, que arroja a sus rivales para dejarlos fuera de combate.

BARAKA
El jefe de guerra de los tarkatanos utiliza las costumbres carnívoras de su tribu para devorar a sus rivales. El Imperio del Mundo Exterior los considera infrahumanos.

RAIDEN
Es el dios inmortal del Trueno y protector de Earthrealm, reino que ha salvado en diversas ocasiones. Ed Boon igual no lo dice, pero es clavado a un villano de Golpe en la Pequeña China.

JADE
Vendida como esclava a Shao Kahn por su propia familia, Jade se negó a asesinar a su mejor amiga y ahora vive enfrentada al emperador, al que ha jurado eliminar. Su arma, un bo.

LUCHADORES KLÁSICOS Y SANGRE NUEVA

El roster de esta nueva entrega está formado por un grupo de 28 luchadores. Aún no se han desvelado todos, pero ya conocemos a 21 de ellos y hemos visto de todos, desde viejas glorias a varias caras nuevas, como Geras, The Kollector y Cetrion, que van a dar mucho juego.

unos segundos para recuperar la energía perdida o incluso llegando a resucitar tras haber caído en la lucha.

Las novedades a nivel jugable son realmente sustanciales. El esquema de control sigue siendo el que todos conocemos, pero hay cambios a los que costará un tiempo acostumbrarse. El más importante, quizás, es que ahora contamos con dos barras de energía, divididas en movimientos de ataque y de defensa. Así, tendremos que tener los medidores muy vigilados para saber qué tipo de técnicas podremos utilizar en cada momento, como los cancels o los movimientos de esquive, por ejemplo. Esta división, a la postre, lo que consigue es otorgar más libertad a los jugadores, que podrán dosificar con más tino qué estrategia utilizar en cada situación sin la necesidad, que existía hasta ahora, de sacrificar una de las dos tácticas (ataque o defensa) en pos de la otra. Otra novedad muy significativa son los Fatal Blows, unos combos devastadores que sustituyen a los Rayos X de las dos anteriores entregas. La gracia de estos nuevos ataques es que su uso está restringido a nuestra energía. Así, sólo podremos utilizarlos si tenemos un 30% o menos de nuestra salud. Esto, lógicamente, hará

Ahora contamos con dos barras de energía, una para el ataque y otra para la defensa, ofreciendo más libertad al jugador.



KOTAL KAHN
La bestia parda se estrenó en la pasada entrega. Es un guerrero Osh-Tekk y emperador del Mundo Exterior. Puede transformarse en animales y tiene un espadón del copón.

CASSIE CAGE
Esta jovencita parece dulce, pero no te dejes engañar. Ya le dio una paliza en su día a Shinnok y te la dará a ti como te descuides. Es, ni más ni menos, que la hija de Johhny Cage y Sonya Blade.

KUNG LAO
Vieja gloria del roster de la saga, es un monje Shaolin y descendiente del Gran Kung Lao. Lucha para demostrar que es digno de su linaje. Su sombrero es tan fashion como mortífero.

JACQUI BRIGGS
Es una soldado, hija del mítico Jax Briggs, que lucha por proteger a su familia y su patria. Para lograrlo, utiliza armas de fuego y unos explosivos adhesivos realmente brutales.

THE KOLLECTOR
Este siervo de Shao Kahn está obsesionado con la riqueza. En batalla no sólo utiliza sus cuatro brazos y varias armas, sino que puede incluso teletransportarse y lanzar hechizos con su linterna.



JOHNNY CAGE
Famoso de tres al cuarto y actorcillo de serie B que pocas veces salió del VHS. Ahora se dedica a luchar para salvar Earthrealm y demostrar que fuera del cine sí es un héroe.

SKARLET
Esta maga de sangre, convertida por Shao Khan ha renacido gracias a la brujería y sólo vive para servir a su señor. Bueno, para eso y para darse un festín de sangre en cada combate.

KABAL
Era policía hasta que Kano se lo llevó al lado oscuro. Recibió un puesto en el Dragón Negro y dinero por traicionar a sus compañeros. Como sicario, debe acabar con los rivales de Kano.

SONYA BLADE
Una soldado de las Fuerzas Especiales que tiene el honor de ser la primera luchadora femenina en la historia de la saga. Lucha sin descanso para proteger Earthrealm.

SHAO KAHN
El Emperador del Mundo Exterior es tan malvado como aparenta. Sigue decidido a conquistar todos los reinos, pero Earthrealm se le resiste gracias a los luchadores de Mortal Kombat.

que podamos inclinar la balanza a nuestro favor cuando parecía que teníamos un combate perdido. Activarlo será realmente sencillo, tan sólo pulsando dos botones al mismo tiempo, aunque si nuestro rival guarda las distancias será más difícil asestar este nuevo combo y, si erramos, tendremos que esperar unos segundos para poder volver a intentarlo, algo que podría aprovechar nuestro contendiente para darnos la puntilla. Habrá a quien no le gusten estos cambios, pero nuestra sensación es exactamente la contraria.

Los combates ganan en opciones estratégicas, en variedad y, en definitiva, se vuelven más impredecibles, algo que resulta fundamental en el género, especialmente en las contiendas online. Al margen de todo esto, hay que añadir que la espectacularidad de los Fatal Blows es impresionante. Las secuencias se convierten en una especia de "pequeños" fatalities que, eso sí, pueden restar un tercio de la energía de nuestro rival. Los bloqueos perfectos son otro ejemplo más de la profundidad que están alcanzando los combates en esta nueva entrega. El caso es que si pulsamos el botón de defensa en el momento exacto de recibir un impacto, desplazaremos a nuestro rival hacia atrás ganando el espacio necesario para iniciar un contraataque. La imposibilidad de correr es »





4 LOS FATALITIES son la forma más brutal y humillante de finalizar un combate.

5 LA BARRA DE ENERGÍA se ha dividido en dos: golpes de ataque y movimientos defensivos.

LA PERSONALIZACIÓN

Siguiendo la estela de la pasada entrega y, sobre todo, de lo visto en *Injustice 2*, iremos desbloqueando todo tipo de piezas de equipo y variaciones estéticas con las que personalizar a nuestro luchador favorito.



EN EL EDITOR podremos modificar el equipamiento de nuestro personaje, los elementos cosméticos, su comportamiento cuando haga las veces de IA y, lo mejor de todo, las habilidades que utilizará en los combates.



EN LOS COMBATES disfrutaremos de la apariencia, la intro o la animación de victoria que hayamos escogido. Además, la barra de habilidades estará dividida en dos, por lo que no sacrificaremos defensa por ataques.





6





6 EL TEMPO de las peleas es más lento que en la pasada entrega, pero también más estratégico.

7 APRENDER LOS GOLPES y movimientos de nuestro luchador y, casi más importante, de cada uno de nuestros rivales será la clave para afrontar las luchas con una mínima garantía de éxito.

8 EL ACABADO GRÁFICO ha mejorado bastante respecto a *MKX*, especialmente en los modelos de los personajes, que ya tenían un gran nivel.

Las opciones de personalización, tanto a nivel estético como de habilidades y estilo de juego, prometen ser una pasada.

otro cambio realmente sustancial y, en general, nos ha dejado la sensación de ser un juego más pausado y estratégico que el de pasadas entregas.

La personalización de los luchadores es otra de las grandes noticias que nos ha dejado la beta. Aunque sólo podíamos escoger entre cinco luchadores (Skarlet, Baraka, Kabal, Jade y Scorpion) y sus opciones de personalización estaban recortadas, en la versión final podremos escoger su equipo, habilidades, apariencia y comportamiento de IA. Las opciones estéticas serán muy numerosas, pudiendo cambiar el aspecto de nuestro personaje por completo, la intro con la que aparece en los combates, la animación de victoria, etc. Sin embargo, lo mejor será la posibilidad de cambiar el arma que utiliza y, sobre todo, las habilidades, permitiéndonos escoger el estilo de juego que más se ajusta a nuestra forma de luchar. Además, podremos guardar varios sets para cada perosnaje y así utilizar el que más nos guste en cada ocasión. También iremos recibiendo mejoras temporales, llamadas aumentos, que podremos equipar para mejorar ciertos atributos de nuestro luchador. Eso sí, serán consumibles. Esperamos, además, que este tipo de ventajas estén desactivadas de algún modo en las batallas online por ránking o que, al menos, obtenerlas sea tan frecuente que todo el mundo pueda tenerlas equipadas para mantener el equilibrio de la lucha. Los "fatalities", como no podía ser de otra manera, nos han dejado un gran sabor de boca, ofreciendo unas muertes cada vez más imaginativas y espectaculares.

La oferta de modos de juego parece que será la más amplia en la historia de la saga. Además del modo Historia, también podremos disputar en solitario las Torres Klásicas (en la beta sólo estaba abierta una de ellas con cinco luchadores), las Torres del Tiempo y la Kripta. Dentro de las peleas multijugador tendremos Local y Torneo, para jugar en la misma consola y En Línea para enfrentarnos a jugadores de todo el mundo. Como es habitual, también dispondre-

Podremos disfrutar de modos de juego para todos los gustos, con una oferta de contenido offline realmente impresionante.











mos de una enorme sección de aprendizaje con tutoriales de todo tipo, entrenamiento de fatalities, etc. A nivel gráfico, nos ha dejado realmente impresionados. Los modelos de los luchadores son gigantescos, las animaciones son tremendamente fluidas, los efectos de sangre son brutales y, en general, todo luce de maravilla. Se trataba de una beta y, por tanto, los servidores no sufrían de tanto estrés como lo harán cuando el juego salga a la venta, pero, por ahora, los combates online funcionaban a la perfección, el "matchmaking" era muy rápido y apenas sufrimos de latencia en un par de peleas. Como veis, todo apunta a que esta nueva entrega será la más completa y brutal que hayamos tenido la suerte de hincarle el diente. Después de lo visto en *Injustice 2*, tenemos fe absoluta en que NetherRealm nos va a ofrecer el *Mortal Kombat* definitivo.

LOS FATALITIES MÁS GORE

FINISH HIM!!

Acabar con tu rival a puñetazos está muy bien, pero *Mortal Kombat* siempre ha ido de vacilar. Para eso, nada mejor que un "fatality".



BRUTALITY

No es una manera de acabar los combates tan estética, pero el hecho de que pueda suceder en mitad de la pelea, sin necesidad de haber acabado con la barra de energía del rival, le da un toque de subidón casi inigualable.

9 LA TRAMA mezclará dos épocas, la de las tres primeras entregas y la actual, en una única línea temporal.

10 EL ROSTER estará formado por 28 luchadores. Habrá de todo: viejas glorias, luchadores de las últimas entregas y tres nuevas caras.

11 LAS PELEAS ONLINE prometen dar mucho juego, pero también podremos disfrutar de una gran cantidad de modos de juego offline.

PlayStation™ Now



El servicio de juegos en streaming de Sony ya lleva unas semanas funcionando a pleno rendimiento, con un catálogo creciente de más 600 juegos de PS4, PS3 y PS2 a nuestro alcance. Te contamos todo lo que tienes que saber sobre PlayStation Now.

Hemos tenido que esperar más de la cuenta, ya que a España ha llegado bastante más tarde que a otros territorios y países europeos, pero por fin PlayStation Now es ya una realidad en nuestro país. Como ya sabéis, PlayStation Now es un servicio de juegos en streaming para PS4 (aunque también se pueden jugar a través de un PC) que nos permite acceder a un catálogo de más de 600 juegos de PS4, PS3 y PS2. Dicho catálogo se irá incrementando de forma constante, añadiendo más juegos y (en teoría) manteniendo los que ya están en el servicio. Por supuesto, PlayStation Now es un servicio de pago. Podemos elegir entre dos cuotas: una mensual (14,95€) y otra anual (que sale por 99,95€).

Utilizar PlayStation Now es muy sencillo. Una vez que demos de alta este servicio, una nueva aplicación se añade al menú de la consola desde la que entramos a un menú similar a lo que ofrece Netflix, con juegos ordenados según distintos criterios: los más populares, los añadidos recientemente, sugerencias en función de tus gustos previos, en funcion de los distintos géneros... Puede que sea un poco caótico y con selecciones algo "extrañas" a veces, pero es muy del estilo Netflix, así que ya estaréis acostumbrados. Y también tenemos la opción de buscar por título el juego que queramos, además de hacernos nuestra propia lista de juegos favoritos.
Una vez seleccionado el título que nos interesa, podemos ver información adicional, pantallas y tráiler del mismo; o directamente empezar a jugar. Todos los juegos de PlayStation Now se pueden jugar vía streaming (es decir, transmitido desde los servidores de Sony), pero muchos de ellos permiten, además, ser descargados. La mayoría de los juegos de PS4 y PS2 permiten ser descargados a tu consola (los de PS3 no, porque PS4 no es capaz de emularla, así que siempre tendremos que jugar sus juegos "en remoto"). Descargar un juego supone poder jugarlo en su máxima resolución original (los juegos "transmitidos", es decir jugados vía "streaming", tienen una resolución de 720p con independencia de »

CATÁLOGO DE PS3

AQUÍ ES DONDE NOS ENCONTRAMOS CON MAYOR CALIDAD y cantidad de juegazos... y éstos son sólo unos pocos ejemplos. Eso sí, los juegos de PS3 no pueden ser descargados, por lo que hay que jugarlos en streaming y a 720p.



RED DEAD REDEMPTION

Si has disfrutado recientemente de *RDR2*, ¿no te apetece volver a reencontrarte con John Marston? También está disponible *Undead Nightmares* en PlayStation Now.



BORDERLANDS 2

Tras el reciente anuncio de *Borderlands 3*, os recordamos que aquí está la segunda entrega y *The Pre-Sequel* (ambas en edición *Ultimate*). Y *Tales of the Borderlands*.



DEAD SPACE 3

Una de las sagas de terror más queridas y reivindicadas de PS3 es *Dead Space*, que en PlayStation Now sólo dispone de su última entrega. Ojalá metan también las previas.



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

Otra saga de moda es *Resident Evil*, que en PS Now cuenta con los dos *Revelations*, *The Umbrella* y *The Darkside Chronicles*, *Code Veronica X* y *Operation Raccoon City*.



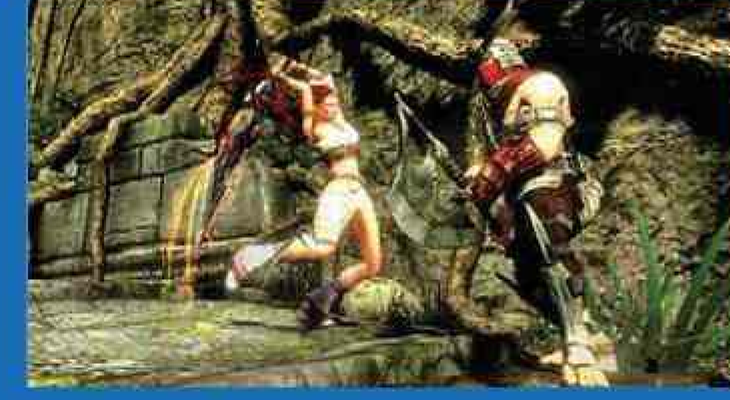
BATMAN ARKHAM CITY

El Caballero Oscuro sobrevuela también en streaming y nos ofrece la trilogía original de PS3, es decir, *Batman Arkham Asylum*, *Batman Arkham City* y también *Origins*.



SILENT HILL HD COLLECTION

Dentro de las remasterizaciones HD que se hicieron en PS3 de juegos de PS2 destaca ésta, que incluye *SH2* y *SH3*. Pero ojo que también están las de *MGS*, *ICO* y *SOTC*...



HEAVENLY SWORD

Antes de *Hellblade* y de *DmC* (y de que fuese adquirido por Microsoft), los ingleses de Ninja Theory se marcaron este gran exclusivo de PS3 protagonizado por Nariko.



Now

THE LAST OF US
Mientras esperamos la segunda parte, podemos repasar las andanzas de Joel y Ellie en el original de PS3. También está el DLC independiente *Left Behind*.



BIOSHOCK INFINITE
Otra saga que merece mucho la pena recuperar de la generación anterior es sin duda *BioShock*. En PlayStation Now ya tenemos las tres entregas.



DEVIL MAY CRY 4
Tanto si acabas de disfrutar de *DMC5* como si aún lo tienes pendiente, si quieres jugarte las 4 entregas previas, están en PS Now, tanto *DMC4* como *DMC HD Collection*.



NINJA GAIDEN SIGMA 2
Sekiro no es el único gran juego de ninjas. La saga *Ninja Gaiden* brilló en PS3 sobre todo gracias a esta entrega. También está la tercera entrega y *Yaiba: Ninja Gaiden*.



BEYOND: DOS ALMAS
Las controvertidas aventuras interactivas de David Cage no faltan en el catálogo de PS Now. Están *Beyond: Dos Almas* y *Heavy Rain*. Ojalá metiesen *Fahrenheit* en PS2.



LEGO STAR WARS
LEGO Star Wars The Complete Saga es sólo un ejemplo de aventura "made in LEGO" que trae PS Now. También están *La LEGO Película*, los de *Harry Potter*, *Piratas del Caribe*...



UNCHARTED 3
Tampoco podía faltar en el estreno de PS Now uno de los mayores estandartes de la marca PlayStation hoy por hoy: Nathan Drake y sus tres primeros *Uncharted*.



FALLOUT: NEW VEGAS
Bethesda está bien representada en PS Now en el catálogo de PS3 con títulos como *Fallout 3*, *Fallout New Vegas*, *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, *Hunted*...

CATÁLOGO DE PS4

PS NOW NO INCLUYE, de momento, novedades de PS4. Trae algunos juegos de PlayStation Hits, otros que han pasado por PS Plus y no pocos "tapados" que merecen la pena. Ahí van unos ejemplos:



BLOODBORNE
La joya de la corona del catálogo de PS4 es *Bloodborne*, una preciosa pesadilla creada por Hidetaka Miyazaki que sigue siendo uno de los mejores juegos de la consola.



METRO LAST LIGHT REDUX
Metro Exodus es uno de los grandes "tapados" en lo que va de año. Si no conoces esta saga, en PlayStation Now podrás jugarte las entregas previas.



PREY
Otro juegazo de PS4 que quizás no haya tenido la atención que se merece por parte del gran público y que aprovechamos para reinvindicar desde el catálogo de PS Now.



MORTAL KOMBAT X
Este mes llega *Mortal Kombat 11*, pero mientras te haces con él puedes ir "calentando" esos "fatalities" con su entrega anterior, que también es sobresaliente.



ASSETTO CORSA
Uno de los mejores simuladores de velocidad (y seguramente el más exigente de todos ellos) está en la parrilla de salida de PlayStation Now, junto a *DiRT 4*.



THE ELDER SCROLLS ONLINE
Celebra el 25º aniversario de la saga *The Elder Scrolls* sumergiéndote en su MMORPG, que además llega a PS Now en su edición *Tamriel Unlimited*.



METAL GEAR SOLID V
Ground Zeroes y *The Phantom Pain* son las últimas incorporaciones al catálogo de PS4 hasta la fecha. Disfruta del controvertido y último *MGS* dirigido por Hideo Kojima.



UNTIL DAWN
Uno de los mejores juegos de terror de PS4 tampoco ha querido faltar a su cita con PS Now. Terror adolescente en el que la vida de los protagonistas depende de tus decisiones.



KILLZONE: SHADOW FALL
Antes de su genial *Horizon: Zero Dawn*, los holandeses de Guerrilla nos brindaron la última entrega de su famosa saga de shooters. Y están los tres *Killzone* de PS3.



GOD OF WAR III REMASTERED
Kratos tampoco iba a perderse el estreno en nuestro país de PS Now y llega con esta edición remasterizada para PS4. También están el resto de entregas de la saga en PS3.



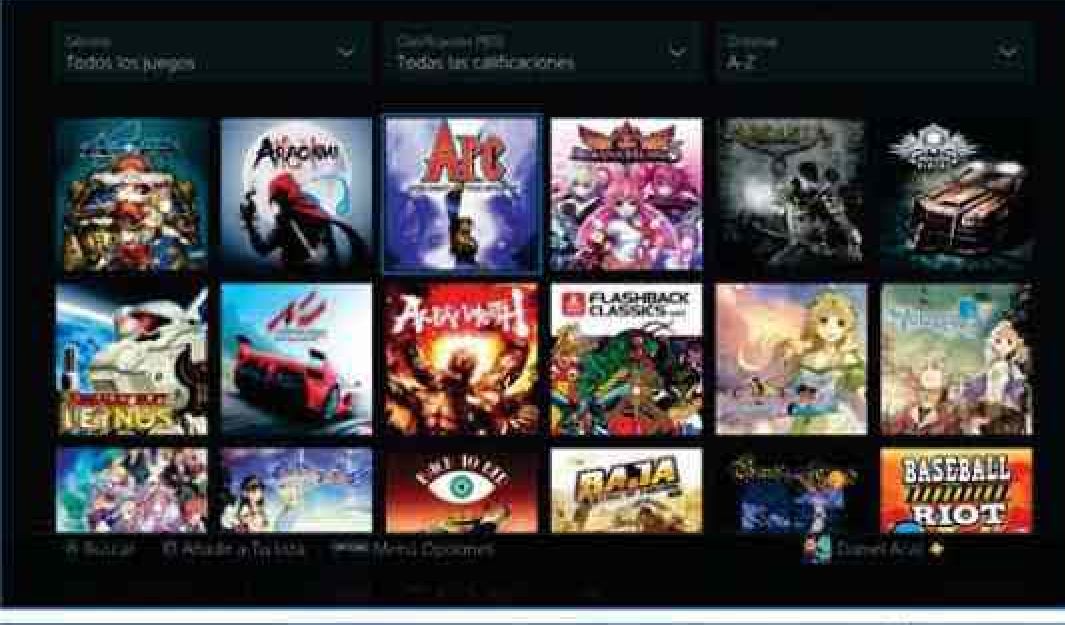
NBA 2K18
Es la edición del año pasado pero sigue siendo un gran juego de basket. Otras franquicias, como *F1* o *WWE 2K*, también están con sus ediciones del año pasado.

PlayStation™Now EN PC

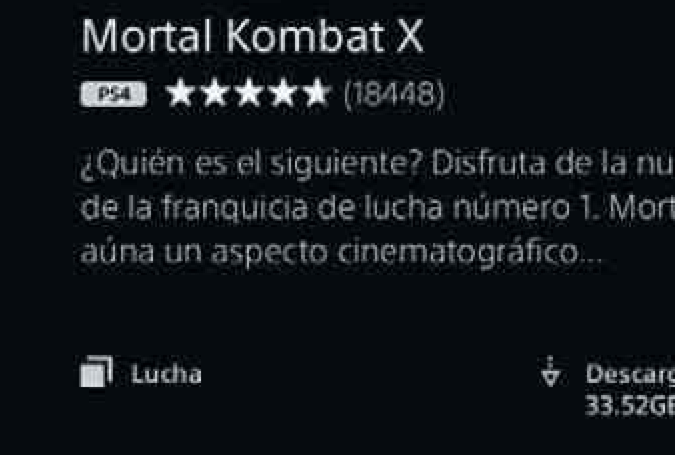
ESPECIFICACIONES:

- Windows 7 (SP 1), 8.1 o 10
- Intel Core i3 de 3,5 GHz o AMD A10 de 3,8 GHz o superior
- 300 MB o más de almacenamiento disponible
- 2 GB o más de RAM
- Tarjeta de sonido
- Puerto USB
- Conexión a internet con una velocidad mínima de 5 Mbps

ADEMÁS DE EN PS4, PS Now te permite disfrutar de todo su catálogo en streaming desde un PC (no se pueden descargar en PC). Para ello, tendrás que tener un ordenador que reúna las especificaciones requeridas, conexión de banda ancha estable de al menos 5 Mbps, una cuenta PSN (un método de pago vinculado a tu cuenta es necesario) y descargar la aplicación (puedes hacerlo desde www.playstation.com/es-es/explore/playstation-now/ps-now-on-pc/). Podrás usar el Dual Shock 3 y Dual Shock 4 con el cable USB (también hay un adaptador inalámbrico USB oficial que cuesta 19,95€). Algunos mandos de terceros con XInput también funcionan, pero se recomiendan los DS.







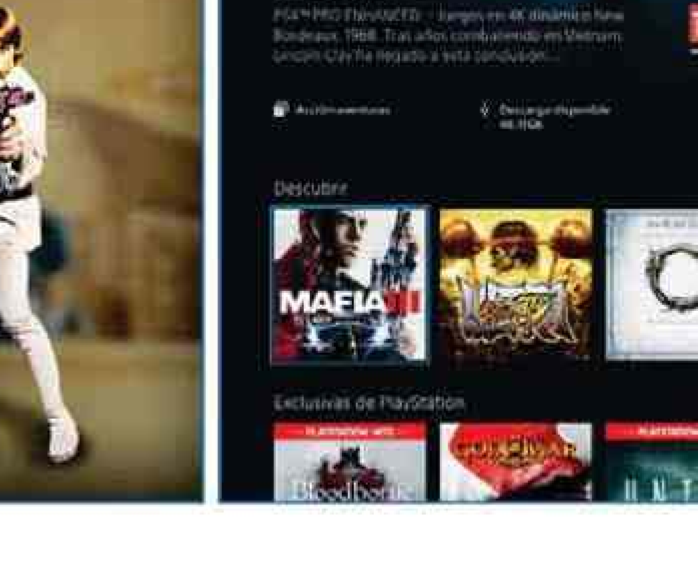












cuál fuese su resolución original) y con un mejor rendimiento. No hay limite para descargar juegos en tu PS4, siempre que tengas espacio suficiente en el disco duro. Además, podemos jugar a los juegos descargados sin necesidad de estar conectados a Internet (eso sí, debemos conectarnos al menos una vez a la semana para "autentificarnos"). Y podemos comprar y usar los DLC en los juegos descargados (que dejarán de funcionar si damos de baja el servicio aunque los recuperaremos si volvemos a darnos de alta o si compramos el juego). En cambio, los juegos jugados en streaming o "transmitidos" no permiten incorporar DLC, ni usar ninguna de las funciones del botón Share (ni siquiera capturar pantallas o vídeo) o periféricos que requieran la PlayStation Camera.

Eso sí, tanto si lo jugamos en streaming como si lo descargamos, podremos jugar online si el juego lo permite (sin necesidad de tener PlayStation Plus para ello). En cuanto a los trofeos, los que vayamos obteniendo se irán sincronizando con nuestra cuenta de forma normal. Y si tuviéramos una partida guardada del juego y queremos recuperarla en PlayStation Now, es posible transferir datos guardados mediante el almacenamiento en la nube de PS Plus (aunque para ello sí necesitamos ser miembros de PlayStation Plus). En ocasiones, en los momentos de más tráfico, podemos encontrarnos "colas de espera" para entrar en determinados juegos porque hay demasiada gente demandándolo. En ese caso, deberemos esperar un breve periodo tiempo antes de acceder al juego en cuestión. En caso de encontrarte con una cola de espera, podrás usar el resto de funciones de tu PS4 y recibirás una notificación en cuanto puedas acceder al título. Lo cierto es que, en nuestras pruebas, no nos hemos encontrado problemas de este tipo y, mientras tengamos una buena conexión a internet (se recomienda una velocidad mínima de 5 Mbps), todo funciona muy bien. Sí podemos encontrar algunos problemas con el llamado "input lag" (es decir, el tiempo que pasa desde que pulsamos el botón hasta que nuestro personaje reacciona) en ciertos géneros como lucha o shooters, pero en general, la respuesta es francamente buena.

Todos los juegos de PS Now se pueden jugar en streaming en PS4 y PC y muchos pueden ser, además, descargados en PS4, lo que garantiza un mejor rendimiento.

PS Now es un servicio fruto de una tendencia imparable que llega para quedarse. Llega para sumar y no para sustituir la forma de juego "tradicional" (al menos a corto/medio plazo), y es algo a lo que habrá que acostumbrarse de cara a la nueva generación. De momento, y aunque lógicamente el catálogo de PS4 aún está un poco limitado, a nosotros nos parece una forma estupenda de poder acceder a un gran catálogo de forma rápida y donde queramos, ya que podremos usarlo también en un PC (ver cuadro de arriba) y disfrutar de su catálogo en otra PS4 iniciando sesión en PS Now con nuestra cuenta PSN.

CATÁLOGO DE PS2

ESTA SELECCIÓN INICIAL de juegos de PS2 nos ha resultado mejorable y, sobre todo, escasa, aunque es cierto que muchos de los clásicos de PS2 que faltan están disponibles en HD en PS3. Aquí van los más destacados (hay más):



ROGUE GALAXY
Uno de los tres "action RPG" de Level 5 exclusivos de PS2 que están presentes. Los otros dos son, lo habéis adivinado, *Dark Chronicle* y *Dark Cloud* (que envejeció mal).



FORBIDDEN SIREN
Un clásicazo del "survival horror" en PS2, con una ambientación que pone los pelos de punta y una estructura narrativa que sigue siendo de lo más original (y compleja).



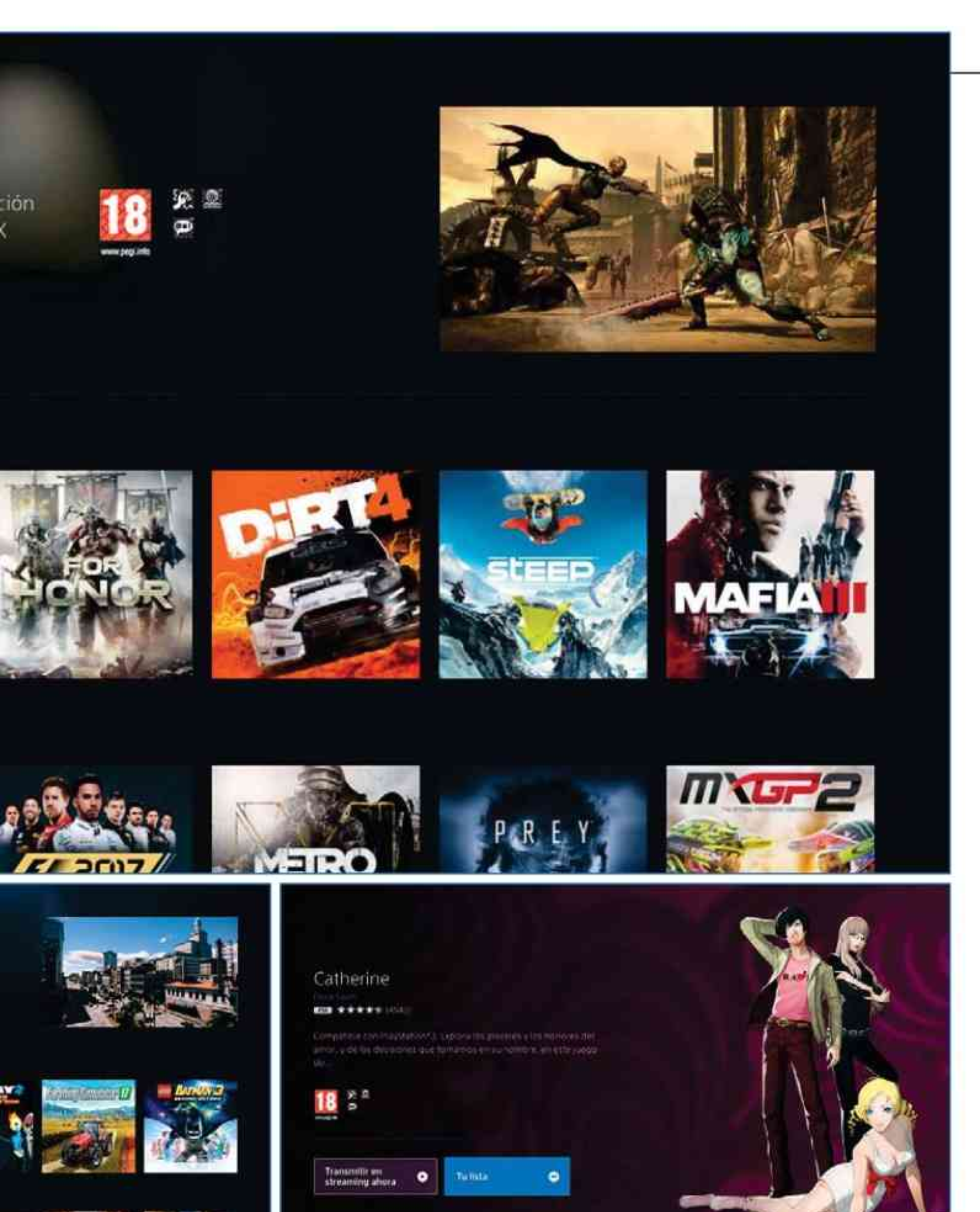
WILD ARMS 3
El género que más abunda en el catálogo de PS2 en PS Now es el rol. Sin embargo, no son los RPG más populares: *Wild Arms 3, Arc: El Crepúsculo de las Almas, Okage...*



APE ESCAPE 2
Capturar monos locos sigue siendo muy divertido, así que *Ape Escape 2* es uno de nuestros juegos favoritos de la selección de PS2. Que buenos recuerdos nos trae...



STAR WARS: BOUNTY HUNTER
Star Wars: Bounty Hunter es una aventura de acción protagonizada por Jango Fett en la que dábamos caza a distintos criminales de la galaxia. Ojalá algo así en PS4...



CATÁLOGO DE JUEGOS RETRO

ALGUNOS ESTÁN INTEGRADOS EN EL CATÁLOGO DE PS4 y otros en el de PS3 (recordemos que estos no se pueden descargar y han de jugarse en streaming), pero el caso es que en PS Now hay una nutrida oferta de juegos retro. Allá van unos ejemplos:



CAPCOM ARCADE CABINET

Un gran recopilatorio de Capcom que incluye joyas como *Ghost'n Goblins, 1942, 1943, Black Tiger, Commando, Gun Smoke...* Festival retro cortesía de la compañía de Osaka.



FINAL FIGHT: DOUBLE IMPACT

Otro buen recopilatorio de Capcom que incluye las versiones arcade de *Final Fight* y *Magic Sword*, con multitud de añadidos y opciones que harán las delicias de los fans.



ATARI FLASHBACK

Atari Flashback Classic Vol. 1 incluye 50 éxitos de esta mítica compañía: *Centipede, Swordquest, Star Raiders, Combat...* con nuevas opciones como funciones online.



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

En el catálogo de PlayStation Now no falta este clásico de la consola de 8 bits de Sega Master System. Plataformas a la antigua usanza que nos pondrán muy nostálgicos.



GOLDEN AXE

Y la legendaria Mega Drive también tiene su huequito en PlayStation Now, con títulos como *Altered Beast* o este inolvidable beat'em up de ambientación fantástica.



SHADOW OF THE BEAST

Otro clásicazo de Mega Drive, aunque en esta ocasión nos llega gráficamente puesto al día. Vuelve a vivir la historia de Aarbron y libérate de la sombra de la bestia.



SUPER STAR WARS

Directamente desde Super Nintendo nos llega este juego de acción inspirado en el Episodio IV, que nos dejó momentos memorables y un gran uso del Modo 7.



METAL SLUG 3

El mítico "run & gun" de Neo Geo está presente y se convierte en una de las mejores opciones retro para disfrutar de una buena partida en cooperativo.



DAY OF THE TENTACLE

Las aventuras gráficas de LucasArts están presentes, como las versiones remasterizadas de *Day of the Tentacle* y *Grim Fandango*, o el genial *The Secret of Monkey Island 2*.

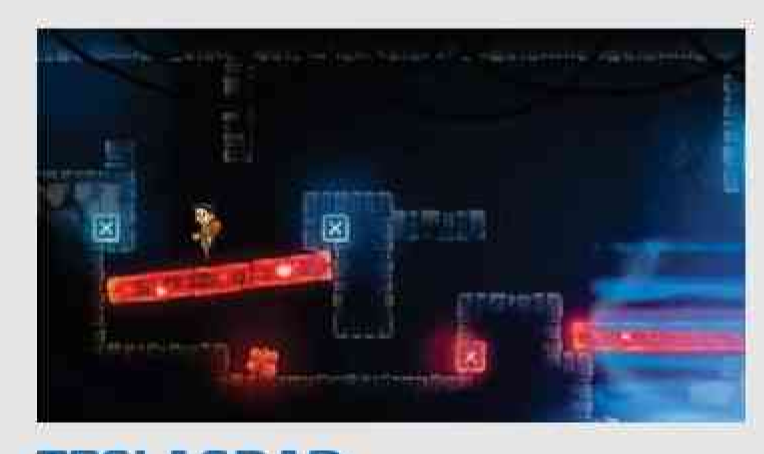


MEGA MAN 10

El icónico héroe azul de Capcom no falta a su cita con PlayStation Now y nos brinda la posibilidad de jugar a la novena y a la décima entrega. Ojalá añadan más.

CATÁLOGO DE INDIES

PLAYSTATION NOW SÍ PRESENTA UNA BUENA SELECCIÓN de juegos independientes. Nosotros hemos elegido 5, pero hay muchos más: *Spelunky, Abzû, Brothers: A Tale of Two Sons, Rain, Everybody's Gone to the Rapture...*



TESLAGRAD

Un juego de plataformas y puzles, donde la electromagnética juega un papel fundamental en el desarrollo. Su estética "steampunk" también llama la atención.



LIMBO

Un niño en busca de su hermana perdida es el marco argumental de otro memorable "indie", de oscura y minimalista estética y un desarrollo que conjuga plataformas y puzles.



OLLIOLLI

A falta de un *Tony Hawk's* en condiciones o del regreso de *Skate*, buenos son *OlliOlli* y su secuela, que aunque tengan un desarrollo en 2D apasionarán a los fans del skate.



BRAID

Otro "indie" inolvidable, con una estética cercana al impresionismo y 6 mundos cada uno con sus propias mecánicas de juego relacionadas con el manejo del tiempo.



THE UNFINISHED SWAN

Una aventura en primera persona que se desarrolla en un espacio en blanco por el que deberás extender pintura para avanzar. Cada nivel introduce nuevos retos y puzles.

4

5

6

CINE Y VIDEOJUEGOS ¿LA SIMBIOSIS PERFECTA?

Aunque nacieron en épocas distintas y con propósitos diferentes, los avances tecnológicos han provocado que la industria del videojuego se parezca, cada día más, a la del cine. Sin embargo, ¿es siempre positiva la fusión entre ambos medios?



1 ***ADVENTURE*** es simple a más no poder, pero es una de las primeras aventuras, además de esconder el primer easter egg de la historia.

2 ***DRAGON'S LAIR*** mostraba, gracias al LaserDisc, gráficos propios de una peli animada.

3 ***PRINCE OF PERSIA*** es uno de los primeros exponentes de jugabilidad cinematográfica.

Los videojuegos, como medio, son algo único. Nuestra industria favorita tiene el honor de ser un medio audiovisual que reúne características de la fotografía, el cine, la narrativa y, por supuesto, todo ello bajo la premisa de ser interactivo que es, sin duda, lo que hace que sea distinto al cine, la literatura u otros artes. Las matemáticas fueron la base inicial de los primeros juegos electrónicos de los años 50. Sin embargo, a medida que los ordenadores y la tecnología han ido avanzando, los videojuegos han ido ganando mucho componente audiovisual y cinematográfico. Es algo que podemos ver incluso en juegos clásicos como *Adventure*, de 1979. Es un mísero cuadrado, sí, pero hay acción y una sensación de aventura que buscan hacernos sentir como un héroe de peli.

La evolución cinematográfica de los videojuegos fue, desde entonces, imparable. Decenas de ejemplos se nos vienen a la cabeza, pero no vamos a detenernos en todos. Uno de los primeros juegos en intentar emular de manera descarada a una película, aunque fuese de animación, fue el mítico *Dragon's Lair*. Era un "quicktime event" gigantesco que sólo nos permitía avanzar si pulsábamos la dirección o tecla correcta, pero es obvio que tenía su mérito, aunque sólo fuese en lo tecnológico. Otro gran salto, por ejemplo, se produjo en 1989 con el clásico *Prince of Persia*, que nos dejó completamente alucinados con la calidad de sus animaciones, sus saltos imposibles y sus combates de película. Tampoco podemos olvidar otro gran hito, *Another World*, que tenía una intro que parecía extraída de una película y un desarrollo cargado de eventos guionizados que hacían que la aventura fuese un auténtico viaje de emociones similar al de un film. No es por pecar de chovinistas, pero el verdadero momento en el que todo cambió de forma definitiva y definitoria fue la llegada de la quinta generación de consolas, con PlayStation a la cabeza. El uso del CD-ROM



ofrecía un espacio de almacenaje que permitió no sólo utilizar música y voces como en una película, sino también gráficos poligonales y escenas cinemáticas por doquier. Por aquel entonces se puso de moda el término "Full Motion Video", que no eran más que escenas pregrabadas, en muchas ocasiones con actores reales, como habíamos visto en *Night Trap*, por ejemplo.

Todo cambió de forma definitiva y definitoria con la llegada de PlayStation, que gracias al uso del CD y de los gráficos poligonales nos acercó al cine.

***Resident Evil* fue uno de los primeros** en utilizar todas estas técnicas tomadas del cine en un único producto. Desde la mítica escena de introducción con actores reales, pero de escaso talento hasta sus escenarios prerenderizados, las escenas cinemáticas, la colocación de una cámara fija o los personajes poligonales. Todo ello consiguió que nos quedásemos con la boca abierta. Algo muy similar sucedió con el genial *Tomb Raider*, que nos permitía explorar escenarios en 3D y que tenía un desarrollo muy cinematográfico a lo Indiana Jones.

4 *ANOTHER WORLD* hacía gala de una intro bestial y de un desarrollo repleto de eventos guionizados, lo que nos hacía sentir como en una peli.

5 PLAYSTATION llegó con una unidad de CD-ROM y una capacidad de procesado gráfico que supuso el primer gran salto tecnológico para llevar a la industria más cerca del cine.

6 *RESIDENT EVIL* contaba con una intro protagonizada por actores reales y un desarrollo que nos hacía sentir como en una película de terror. George A. Romero estaría más que orgulloso. En la imagen podéis ver a Rebeca Chambers, que más tarde fue protagonista de la precuela *RE Zero*.

7 *TOMB RAIDER* contaba con una escena de introducción CGI que supuso un verdadero hito. Tanto como su universo completamente poligonal, que nos permitía sumergirnos en la vida de esta versión pechugona de Indiana Jones.



DEL PAD AL CINE

LA POPULARIDAD DE LOS VIDEOJUEGOS ha llegado mucho más allá de lo que muchos imaginábamos. Tanto es así que Hollywood ha puesto sus ojos en nuestro pasatiempo favorito. Aunque hay ejemplos desde los 90, la tendencia no para de crecer. y cada vez vemos más películas basadas en juegos.



ASSASSIN'S CREED

Parece una de las sagas perfectas para dar el salto al cine, ¿verdad? Cuando nos enteramos de que Michael Fassbender y Marion Cotillard serían los protagonistas nuestro hype fue creciendo de forma desorbitada. ¿El resultado? Pues que por mucho Vicente Calderón que salga, la peli es mediocre.



DOOM

Esta cinta de 2005 contaba con un elenco muy intersante: Karl Urban, Rosamund Pike y Dwayne "la Roca" Johnson, que parecía perfecto para aniquilar bicharracos. Sin embargo, más allá de una escena en primera persona de estilo shooter que recuerda el juego, la película es un bodrio realmente insufrible.



PRINCE OF PERSIA

Pocas películas adaptan el guión de una entrega en concreto de una saga de videojuegos y esta *PoP: Las Arenas del Tiempo* consigue que, al menos, sintamos una fuerte conexión entre juego y película. Su estilo aventurero, que sigue la estela de la saga *La Momia*, resulta entretenido. Cine palomitero sin más.



RESIDENT EVIL

La crítica la puso de vuelta y media y, por lo general, guardan una relación casi testimonial y de punto de partida zombi con los videojuegos, pero el caso es que la fórmula ha dado para seis entregas. Con el paso de las películas sí que, al menos, hemos podido ver a personajes como Ada, Leon, Claire,...







10

8 ***METAL GEAR SOLID*** es uno de los primeros ejemplos de juego con un marcado carácter cinematográfico en todos sus apartados.

9 **LOS JUEGOS DE LEGO** prefieren tomar un universo concreto, como Star Wars, Marvel o lo que sea, y adaptarlo a su jugabilidad.

10 **TELLTALE GAMES** era otro ejemplo de esto mismo. Aventuras gráficas con toma de decisiones basadas en series, pelis...

El salto definitivo, sin embargo, lo dio nuestro querido Hideo Kojima con *Metal Gear Solid* en 1998. Su amor incondicional por el cine se vio reflejado en una aventura repleta de secuencias cinemáticas inolvidables y horas y horas de escenas y conversaciones de códec. Todo respiraba cine por los cuatro costados, desde los créditos o la banda sonora hasta un uso de la cámara de lo más inteligente al pegarnos en las paredes. Lo mejor es que Kojima tampoco descuidó las mecánicas jugables, así que nos encontramos con una verdadera obra maestra que cambió el medio. La evolución, desde entonces, ha sido tan acelerada como imparable, así que vamos a dejar de repasar todos y cada uno de los hitos de la industria para centrarnos en cuestiones menos históricas. Lo primero que nos viene a la mente es: ¿por qué algunos videojuegos quieren parecerse cada vez más a una película?

El lenguaje audiovisual del cine ha aterrizado en cientos de videojuegos. Primero, porque llegado un momento la tecnología se lo ha permitido y segundo, para ganarse el respeto de los más reacios a considerar a los videojuegos como algo medianamente artístico. Si somos capaces de hacerles ver que podemos escribir grandes historias, hacerles vivir situaciones increíbles y, sobre todo, presentarles todo eso con un juego de cámaras, una estructura altamente guioni-



HITMAN-AGENTE 47

El asesino a sueldo por excelencia se ha dejado ver en dos películas. Aunque la primera ya era mala, esta segunda cinta consigue dejarnos aún con más sueño, por mucho que gire en torno a los orígenes del personaje. Tiene alguna escena de acción pasable, pero el guión es un auténtico galimatías.



MAX PAYNE

La acción al estilo Matrix y John Woo es, sin duda, un buen punto de partida para hacer una película. Si a eso le sumamos a Mark Wahlberg debería ser una apuesta ganadora, pero nada más lejos. Hay tiroteos que tienen su punto, pero en 2008 no resultaron tan frescos como ellos pensaban.



MORTAL KOMBAT

La fiebre por los juegos de lucha en 1995 y la polémica por la alta violencia del mítico videojuego ya nos hacían ver que estábamos ante un hit. Además, resultó muy fiel a la versión interactiva, tiene secuencias de lucha de lo más locas y está hecha para fans. El guión, eso sí, dejaba mucho que desear.



SILENT HILL

El género de terror también ha hecho sus pinitos en el mundo del celuloide, como esta adaptación de *Silent Hill*, que es de lo más decente que podéis encontrar en esta lista. La ambientación consigue trasladar a cualquier fan hasta el videojuego, tiene buenos sustos y un guión aceptable.



STREET FIGHTER

Una de las adaptaciones más indecentes que hemos visto nunca. Los personajes, de tan caricaturizados, tienen un aire a los del juego y sí, el M. Bison interpretado por Raul Julia es tan histriónicamente malvado como genial, pero el resto es cutre. Como parodia tiene su gracia, como peli normal es un bodrio.



TOMB RAIDER

Aunque el debate sobre qué versión de Lara Croft (tanto el personajes como las películas) está sobre la mesa, hemos optado por Alicia Vikander y no por Angelina simplemente por actualidad. Ambas nos han ofrecido películas de aventuras sin mucha enjundia, pero bastante entretenidas.



zada y un espectáculo visual al nivel de las producciones de Hollywood, nos ganaremos su respeto y, además, conseguiremos atraer a un público mucho más amplio, como sucede en *Uncharted*. De hecho, precisamente por acercar los videojuegos a más gente, la industria siempre ha licenciado franquicias del celuloide. Como podéis ver más adelante, y eso que hemos sido tremendamente benevolente, los juegos basados en pelis generalmente eran de mala calidad. Los motivos son muy numerosos: por los plazos en los que estaban obligados a trabajar, por la necesidad de crear de forma algo artificial mecánicas jugables que tuviesen que ver con la película en cuestión, etc. Por eso, la tendencia actual se centra, en la inmensa mayoría de ocasiones en utilizar formatos ya creados y claramente contrastados para "colocarle" el nombre de tu franquicia, como sucede con los juegos de LEGO o Telltale, por poner dos de los ejemplos más prolíficos. Otro motivo por el que se están dejando un poco de lado los videojuegos basados en películas es que, sencillamente, son las películas las que se fijan más en los videojuegos y no al revés. La industria del videojuego hace tiempo que genera más beneficios que la del celuloide, por lo que los grandes productores de Hollywood han puesto su mirada en el ocio interactivo para aprovechar el éxito de grandes nombres del videojuego y hacer una película.

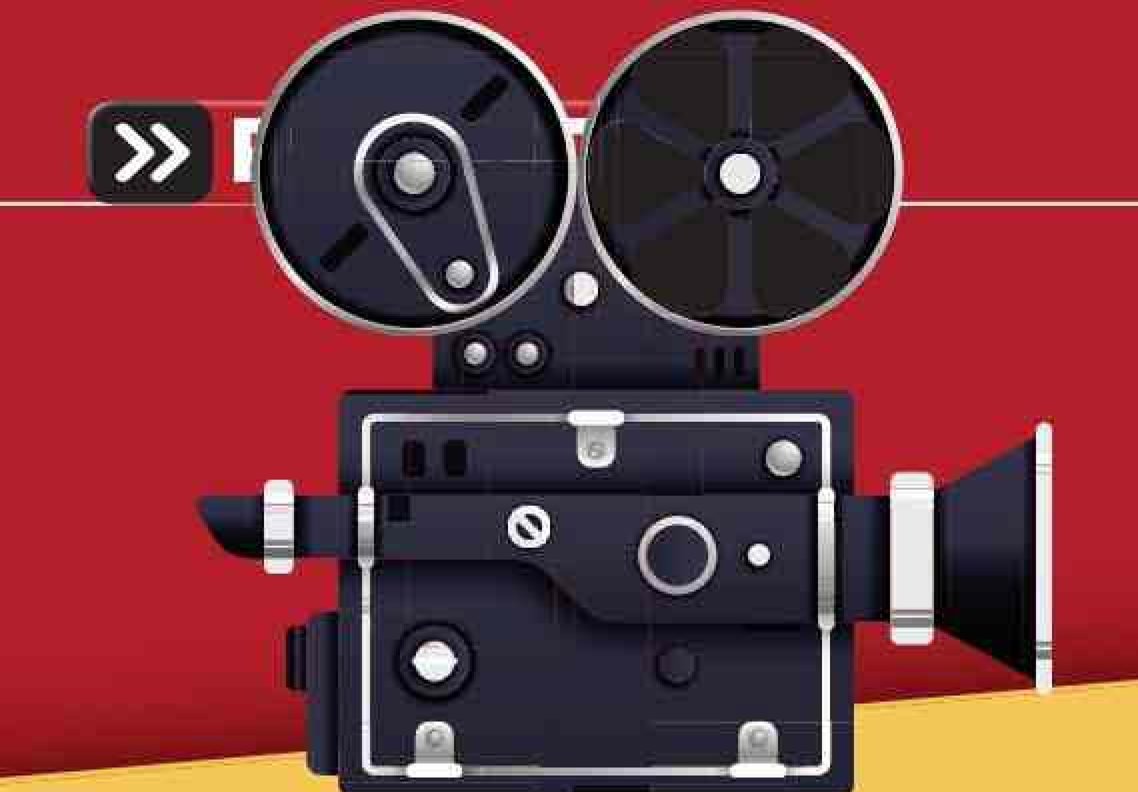
Los juegos basados en películas suelen ser malos por la necesidad de crear mecánicas artificiales que tengan algo que ver con el film, entre otros motivos.

11 LA SAGA *UNCHARTED* es un claro ejemplo de estructura guionizada que recuerda al cine de aventuras más hollywoodiense.

12 *SOMBRAS DE MORDOR* utilizó el material de películas y libros para crear su propia historia dentro del universo Tolkien.

13 *ALIEN ISOLATION* hace más o menos lo mismo. En lugar de adaptar la trama de una de las pelis crea su propia secuela y nos pone en la piel de Amanda, hija de Ellen Ripley.

Utilizar el universo de un film para hacer un videojuego es otra opción que cada vez triunfa más. Así, crean una aventura que no tiene nada que ver, a nivel argumental, con la película en cuestión. Sería el ejemplo de *Sombras de Mordor* o *Alien Isolation*, entre otros. Sin embargo, cuando hablamos únicamente de juegos que utilizan el len- »




DEL CINE AL PAD

EL MUNDO DEL CINE siempre ha estado en el foco para los creadores de videojuegos. Nuestra industria no sólo ha adaptado montones de clichés y estilos narrativos del celuloide sino que también ha convertido grandes películas en ocio interactivo.



CATWOMAN (PS2)

Si la peli ya es peor que un dolor de muelas imaginad cómo era su versión interactiva. Que la imagen no os lleve a engaño, los controles eran de todo menos lo que dice su semántica, la cámara era un despropósito y, como es habitual, no estaba bien acabado para poder salir a la vez que la película.



GHOSTBUSTERS: THE VIDEOGAME (PS3)

Cualquier fan de las gloriosas películas vería esta adaptación como una verdadera bendición, pero es que, además, es un gran juego en sí mismo, que puede encandilar a cualquier fan de la acción en tercera persona. A nivel de guión funcionaba como si fuese la tercera entrega de la saga fílmica.



THE AMAZING SPIDER-MAN 2 (PS3)

Ahora que hemos recibido un juego tan genial del Hombre Araña en PS4 duele aún más ver qué cosas se hacían en su día para intentar aprovechar el tirón de una película. Para ser un sandbox resulta excesivamente corto y repetitivo y en cuestiones técnicas dejaba bastante que desear.



STREET FIGHTER: THE MOVIE (PSONE)

A ver, la película era horrenda y el juego una joya así que, ¿a quién se le podría ocurrir digitalizar a los personajes de la peli para hacer un horripilante videojuego con ellos? La versión de PSone, desarrollada por Capcom, seguía los pasos de *Street Fighter II Turbo* con la historia de la película. Vaya locos.



guaje del cine nos surgen muchas dudas. ¿Deberían los videojuegos parecerse a las películas? ¿No se pierde buena parte de su esencia? ¿Tendrían los juegos crear su propia manera de contar historias? Un buen ejemplo de esto último son las obras de From Software, que gozan de una narrativa muy especial que nos va contando la historia de una forma jugable, en lugar de cortar por lo sano la acción para presentarnos una escena cinemática. Es algo que también han conseguido hacer muchos otros, como *Braid*, *Journey* o *Shadow of the Colossus*, por ejemplo. Para dar una sensación lo más cinematográfica posible, muchos juegos no sólo apuestan por ofrecer unos gráficos hiperrealistas, sino que diseminan el juego con eventos guionizados que son tremendamente espectaculares y nos hacen sentir como el prota de una peli. El problema es que, de este modo, la experiencia de juego es exacta para todos los jugadores y se pierde parte de la esencia que hace que nuestra industria sea distinta a todas las demás. Corremos, en definitiva, el riesgo de convertirnos en meros espectadores, como el que va al cine palomitas en mano. Como comentábamos al hablar de *Metal Gear*, si el juego sigue ofreciendo mecánicas suficientemente interactivas y, a ser posible innovadoras y atractivas, nunca perderá su naturaleza.

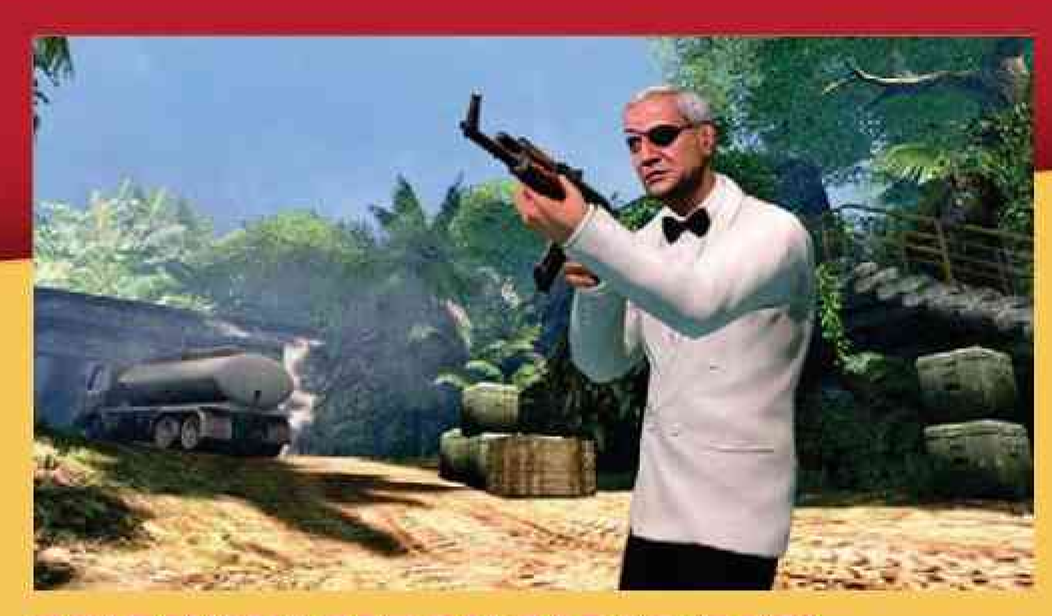
14 FROM SOFTWARE tiene una forma muy particular y sutil de contar la historia en sus juegos. Sirven hasta las descripciones de los ítems.

15 ACTUAR BIEN es algo que ya exigimos a los personajes interactivos. Eso y que sus expresiones faciales sean creíbles.

16 L.A. NOIRE fue pionero en la captura hiperrealista de los actores. Al verlos en el juego debíamos deducir si mentían.

Las técnicas cinematográficas se han instaurado en la industria del videojuego. Hoy en día, actores profesionales (conocidos o no) no sólo prestan sus voces, sino directamente sus cuerpos, rostros e interpretaciones, para dar vida a los héroes que luego controlamos con nuestro pad. De hecho, la actuación ya se ha convertido en un elemento más a juzgar, y si no que se lo digan a *Mass Effect: Andromeda* y sus extrañas animaciones facia-

Actores profesionales prestan sus voces, cuerpos, rostros e interpretaciones para dar vida a los héroes que luego controlamos con nuestro pad.



GOLDENEYE 007 RELOADED (PS3)

Esta reimaginación del clásico de Nintendo 64 incluía, además de un apartado gráfico completamente remozado, nuevas misiones para el modo historia, nuevos gadgets y hasta un sistema de coberturas. El multijugador, como en el original, seguía siendo su mejor baza con 4 amigos en local.



IRON MAN (PS3)

Con una película que supuso todo un éxito y que comenzó con la ristra de cintas de superhéroes que siguen inundando las salas a día de hoy, la oportunidad parecía perfecta. El resultado, sin embargo, es lamentable. Los gráficos, el control, el argumento, el diseño de niveles... Todo es nefasto.



ESDLA: LAS DOS TORRES (PS2)

En plena fiebre por El Señor de los Anillos de Peter Jackson, pudimos disfrutar de esta "rara avis". Un juego lanzado incluso unas semanas antes del estreno de la película y que, sorprendentemente, fue una aventura más que notable. Puro "hack and slash" con un acabado técnico espectacular.



THE CHRONICLES OF RIDDICK (PS3)

Aunque el original de Xbox, *Escape from Butcher Bay*, no salió en su día para consolas PlayStation, pudimos disfrutarlo en versión remasterizada como añadido de su secuela, *Assault on Dark Athena*. Un shooter realmente excelente que, como la anterior entrega, servían como precuela a las películas.



THE THING (PS2)

Nacido como secuela del infravalorado film de John Carpenter, este shooter no escatimaba en criaturas a las que hacer frente. Para matar definitivamente a muchas de ellas, eso sí, había que quemarlas, como en la peli. El sistema de miedo para los NPC que nos acompañaban resultaba muy original.



THE WARRIORS (PS2)

Hemos dejado para el final una de las mejores adaptaciones que se han hecho nunca de una película. El juego comenzaba su argumento tres meses antes, pero también nos hacía vivir los acontecimientos del film. El género, claro, un beat 'em up en el que repartir tollinas a las numerosas bandas rivales.



les. Propuestas como *L.A.Noire* fueron pioneras en este sentido, pero ahora es un estándar que todos los AAA están obligados a alcanzar. Hay actores y hasta directores que se han interesado mucho por los videojuegos, como Steven Spielberg, Vin Diesel o Elijah Wood, entre muchos otros. Lo que está claro es que la simbiosis entre ambas expresiones artísticas es cada vez más fuerte e incluso vemos películas con secuencias que parecen sacadas de un videojuego, demostrando que la influencia es recíproca. Hay creadores de videojuegos que directamente están obsesionados con crear películas interactivas, como el caso de David Cage en Quantic Dream o la moda de los "walking simulators", que reduce la interactividad a la mínima expresión, haciendo que peligre hasta la propia definición de qué es un videojuego. Nosotros tenemos claro que, afortunadamente, cada vez hay más espacio para la convivencia entre multitud de propuestas y aproximaciones distintas al medio. A nivel personal, nos decantamos por que los videojuegos necesitan crear su propio lenguaje, por que la simbiosis entre ambos artes no debe ser definitiva. Afortunadamente no tenemos que escoger bando, así que podemos disfrutar de todo. Eso sí, tenemos claro que muchos de los elementos del cine que vemos en los videojuegos hoy en día han venido para quedarse y que eso ha engrandecido esta industria.



17 STEVEN SPIELBERG tiene rarezas como este *Director's Chair*, un simulador para crear películas utilizando clips de actores reales como Quentin Tarantino o Jennifer Aniston.

18 DAVID CAGE lleva años intentando fusionar cine y videojuegos, por lo que utiliza avanzadas técnicas de motion capture.

19 LOS WALKING SIMULATOR o "simuladores de andar" ya son todo un subgénero. Un gran exponente es *Firewatch*.









BATTLE EL COMBATE DEFINITIVO

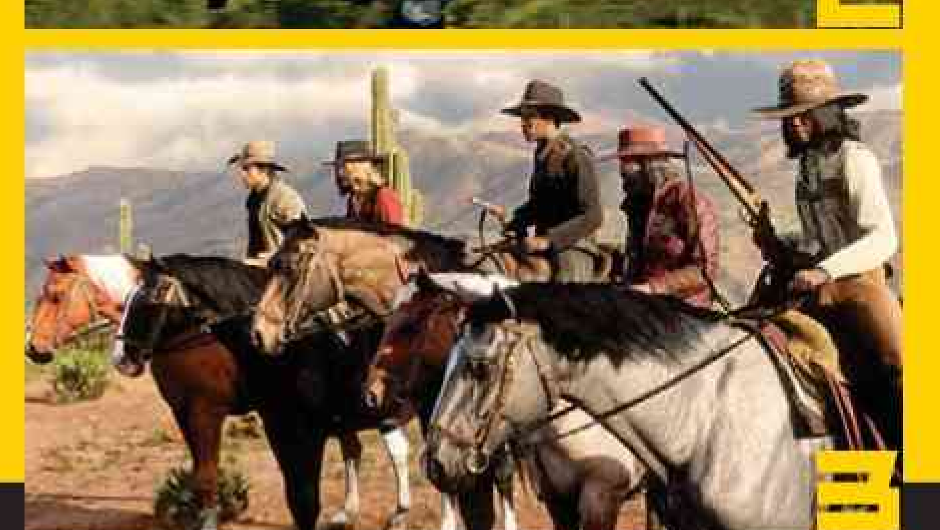
La fiebre por los battle royale sigue en lo más alto, con una gigantesca base de jugadores y generando millones de euros en ingresos. La batalla por hacerse un hueco en el género es más encarnizada que nunca.



1 FORTNITE sigue siendo el "número uno" de los battle royale, si bien le ha visto las orejas al lobo al llegar *Apex Legends*.



2 PUBG EN PS4 llegó un poco tarde, por lo que no ha logrado la misma repercusión que el juego tuvo en otras plataformas.



3 EL MODO FIEBRE DE ARMAS de *Red Dead Online* muestra que ni siquiera Rockstar es inmune a la "fiebre" de los battle royale.

La industria de los videojuegos se mueve por la rentabilidad de una tendencia: un género en concreto, un modelo de juego o un servicio. Desde el año 2018, el paso lo marcan los battle royale, y un título en particular: *Fortnite*. El juego de Epic permanece en su posición dominante, pero cada vez cuenta con rivales más serios. Una proliferación de títulos que seguramente desemboque al estallar "la pompa" de este género, pero que por ahora no parece dar la menor muestra de agotamiento.

Pocos juegos pueden presumir de haberse convertido en un fenómeno de masas, y *Fortnite* es uno de ellos. El único caso similar sería el título para PC *World of Warcraft*, y ni siquiera éste ha tenido el mismo impacto que la obra de Epic. Famosos de la música, el cine o la televisión se han unido a la "fiebre *Fortnite*", mientras que los streamers mas famosos, como Ninja o El Rubius en España, congregan a millones de personas con sus partidas al juego. *Fortnite* forma ya parte de la cultura popular, llegando incluso a aparecer en series como The Big Bang Theory. Una autentica apisonadora, también en lo económico: tan sólo en 2018 *Fortnite* habría obtenido ganancias por valor de más de dos mil millones de dólares. Un beneficio que ha repercutido directamente en Epic Games, que ha visto cómo se multiplicaba el valor de sus acciones. Con 250 millones de usuarios en 2019, no parece que *Fortnite* vaya a ser desplazado como rey de los battle royale. Pero la competencia empieza a ser cada vez más intensa.

Competir en un género que está arrasando puede parecer tentador, sobre todo si las compañías echan un vistazo a los ingresos de juegos como *Fortnite*. Pero lanzar un battle royale no es sinónimo de éxito: las bases de usuarios, pese a ser enormes, son fieles a títulos concretos y no al género como tal. *Radical Heights* (el penoso intento de Cliff Bleszinski de subirse al género), *Realm Royale*, *The Culling 2*, *Paladins*... Ya son múltiples los "cadáveres" que han dejado las incursiones de muchos estudios en los battle royale. Las compañías toman nota y, en general, se lo piensan dos veces antes de "probar suerte". Esto ha llevado a adoptar un modelo de negocio más seguro: integrar el battle royale como un modo de juego adicional. A Activision le ha dado buenos resultados con





ROYALE




4 FIRESTORM es la incorporación más reciente de los battle royale, en forma de modo exclusivo para *Battlefield V.*

5 DYING LIGHT: BAD BLOOD tiene previsto su lanzamiento en PS4. Por el momento sólo está disponible como beta de acceso anticipado en PC.

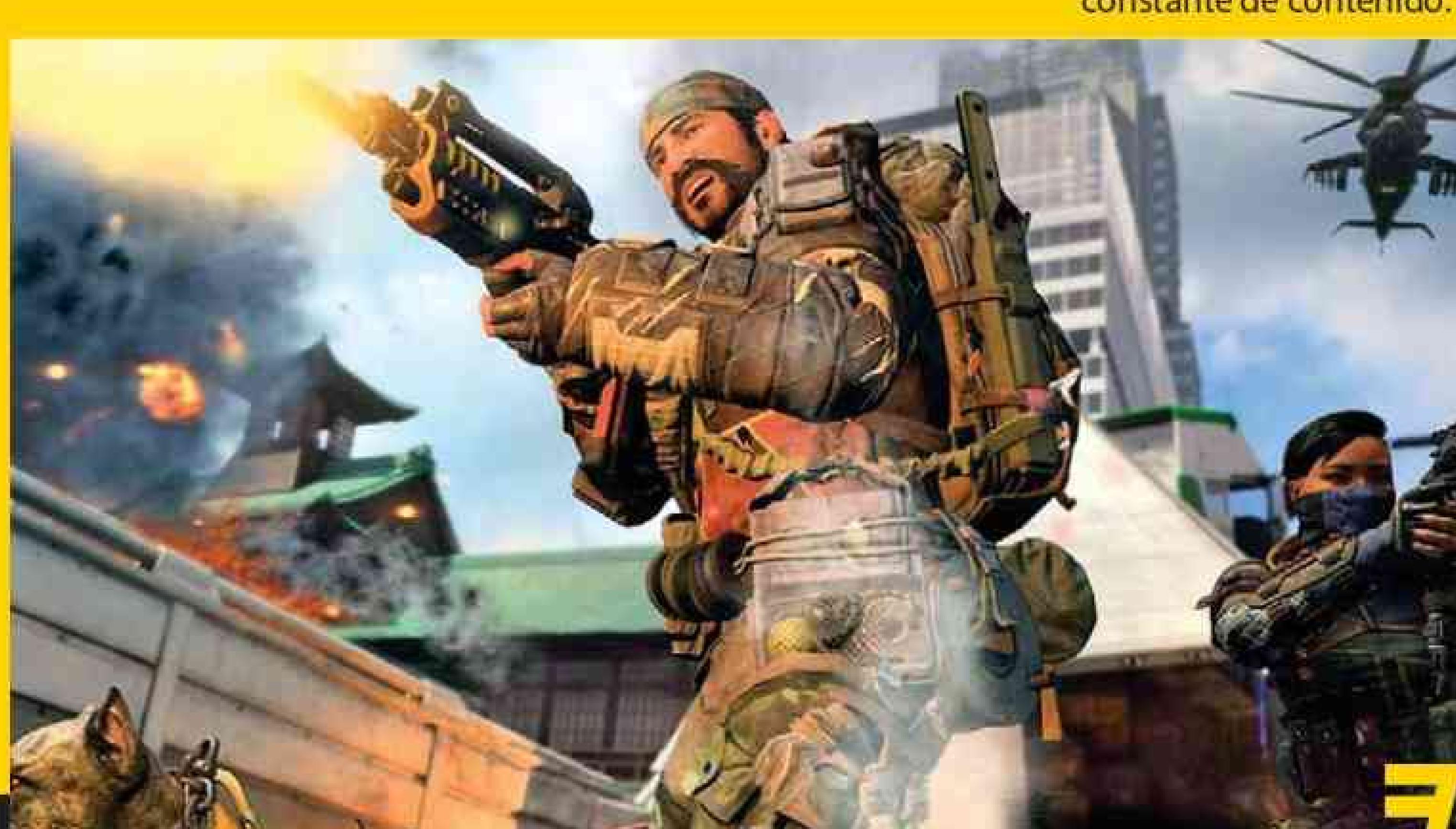
Call of Duty: Black Ops IIII y su modo BlackOut. Cabe esperar resultados similares para Electronic Arts y *Battlefield V* con Firestorm, el recién inaugurado modo battle royale del juego. Incluso Rockstar ha querido dar su enfoque al género en *Red Dead Online*, por medio de la modalidad Fiebre de Armas.

A principios de 2019 todo indicaba que ése iba a ser el ecosistema de los battle royale: *Fortnite* como líder inapelable y varios juegos adicionales, que se harían hueco con sus propios modos BR. Pero todos los pronósticos volaron por los aires en el mes de febrero con *Apex Legends*. El juego de Respawn partía con todas las de perder: un battle royale subjetivo y gratuito, ambientado en el universo *Titanfall*, y que aparecía en lugar de la tercera entrega de la saga por la que clamaban los fans. Pero *Apex Legends* ha resultado ser fresco, innovador y sobre todo divertido; unos factores que en poco tiempo le han dado una legión de jugadores. Las cifras son incontestables: 2,5 millones de jugadores en el mismo día de su lanzamiento; 50 millones de jugadores en apenas un mes; pronto habrá alcanzado los 100 millones de euros en beneficios... Ahora habrá que esperar si *Apex Legends* mantiene esos números una vez pasada la "novedad". Lo que está claro es que la posición de dominio de *Fortnite* podría tambalearse y esto hace imperativo que en Epic "se pongan las pilas": deben mantener no sólo el gran nivel de los contenidos de su juego, sino empezar a ofrecer nuevos alicientes a los jugadores, que refuercen su liderazgo en el género. Pero entre *Fortnite* y *Apex Legends*, ¿puede haber sitio para un tercero en discordia? Es inevitable que las compañías vuelvan a "jugársela" con un battle royale exclusivo. Y en el caso de que tenga éxito, dará lugar a la inevitable fragmentación de la base de usuarios, conduciendo a su vez a la saturación y hundimiento de este modelo de juegos. ¡Pero falta mucho para que eso ocurra! Hasta entonces podemos seguir disfrutando con los battle royale: con ellos ha llegado una revolución cultural para el ocio moderno.

El triunfo de *Apex Legends* demuestra que *Fortnite* no tiene asegurada su posición de liderazgo en los battle royale.

6 APEX LEGENDS está siendo la revelación de la temporada. Si mantiene su "racha", sus cifras pronto podrían rivalizar con las de *Fortnite*.

7 EL MODO BLACKOUT de *Black Ops IIII* ha tenido una gran acogida, y sigue recibiendo un flujo constante de contenido.



SIGUE SIENDO EL REY

Con más de 250 millones de jugadores, el juego de Epic mantiene su liderazgo en el campo de los battle royale. La Temporada 8 ha estado cargada de sorpresas, pero *Fortnite* necesita ir mucho mas lejos si no quiere verse amenazado por la competencia.



EL FUTURO

A la espera de saber qué sorpresas nos depara la Temporada 9, *Fortnite* ya prepara grandes novedades de cara a los próximos meses.

- **REEMBOLSOS.** Para evitar compras accidentales o que "se nos vaya la mano" en la tienda del juego, Epic va a incorporar un botón especial. Si lo pulsamos tras comprar un artículo se nos reembolsará la compra. Eso sí: debemos anular la compra en un plazo máximo de 5 minutos, y no empezar una partida antes de solicitar la devolución.
- **MAYOR PRESENCIA EN E-SPORTS.** A pesar de no llevar mucho tiempo en los deportes electrónicos, *Fortnite* es cada vez más importante en este sector. Epic quiere ajustar la jugabilidad para los eSports, además de crear un nuevo sistema de torneos.
- **REAPARICIÓN.** Con el fin de evitar el "thirsting" (jugadores que se dedican a rematar a otros usuarios heridos) Epic estudia introducir la reaparición, de forma similar a como lo hace *Apex Legends*.
- **SALVAR EL MUNDO.** ¿Cuándo llegará de forma gratuita el modo PvE de *Fortnite*? Desde Epic insisten que "están trabajando en ello", para adaptarlo al modelo "Freemium". Recordemos que el modo PvE permite conseguir paVos gratis; y es dudoso que Epic quiera "regalar" su mayor fuente de ingresos (esto es: la compra de paVos). Ahora mismo el paquete que incluye Salvar el Mundo cuesta 39.99 €.




UNA DURA COMPETENCIA

La posición de dominio de *Fortnite* comienza a verse amenazada. Junto con un constante flujo de nuevos battle royale, el juego de Epic ha encontrado un rival inesperado: *Apex Legends*, uno de los títulos revelación de 2019.

- **LA GRAN SORPRESA.** A pesar de notables competidores como *Black Ops IIII* y su modo Blackout, parecía que ningún juego podía plantar cara a *Fortnite*. Pero en febrero ocurre algo inesperado: Electronic Arts lanza *Apex Legends*, un battle royale gratuito ambientado en el universo de *Titanfall*. Lo que parecía un intento de "probar suerte" en el género pronto se convierte en toda una revelación: *Apex Legends* es el mejor lanzamiento de la historia de un juego free-to-play, y en la actualidad sus cifras siguen subiendo como un cohete.
- **PERDIENDO PUESTOS.** En las oficinas de Electronic Arts no imaginaron el éxito de *Apex Legends*; menos aún que haya conseguido "tutear" a *Fortnite*. En tan solo un mes el juego de Respawn alcanzó los 50 millones de usuarios; *Fortnite* necesitó cuatro meses para llegar a esa cifra. *Apex Legends* también ha superado a Fortnite en Twitch, con un pico de 670.000 espectadores; frente al récord que mantenía el juego de Epic con 615.000.
- **"BAJÓN" DE INGRESOS.** A pesar de mantenerse en lo más alto del podio, en Epic lo tienen claro: no pueden "dormirse en los laureles" del éxito. *Fortnite* empezó 2019 con un 48% menos de ingresos respecto al año anterior. Ojo: este "bajón" se produjo antes de que *Apex Legends* saliera al mercado.
- **¿ESTALLA LA BURBUJA?** Como todo fenómeno de masas, llegará algún momento en que los battle royale "se desinflen". Ahora mismo las compañías quieren sacar partido del género, lanzando sus propios battle royale. Pero aquí no hay tarta para todos: son ya varios los juegos de esta temática que "se la han pegado", incapaces de plantar cara al intocable *Fortnite*. *Apex Legends* ha demostrado que el título de Epic puede ver peligrar su posición de dominio. Si salen más juegos a su altura, es inevitable que la masa de jugadores se decida, en su mayoría, por un único battle royale... Al menos hasta que llegue otro género revolucionario.

EN CIFRAS

70 EUROS de media de gasto por jugador

60% de jugadores entre los 18 y los 24 años

11 MILLONES de jugadores simultáneos

10.7 MILLONES de personas vieron el concierto online de MARSHMELLOW



48% de descenso en sus beneficios en enero

200 VECES ha sido citado como causa de divorcio



2.400 MILLONES de dólares en beneficios

Más de **200 MILLONES** de jugadores



NUEVO CONTENIDO

El flujo de contenido para *Fortnite* es constante. Con la Temporada 9 ya en el horizonte, el juego también ha recibido nuevos elementos.

◆ **¡EL SUELO ES LAVA!** El clásico juego infantil se hace realidad en *Fortnite*. Este nuevo modo cubre de lava la superficie de la isla, ¡y quema! Las únicas opciones para sobrevivir son buscar un punto elevado, o bien construir una plataforma segura.

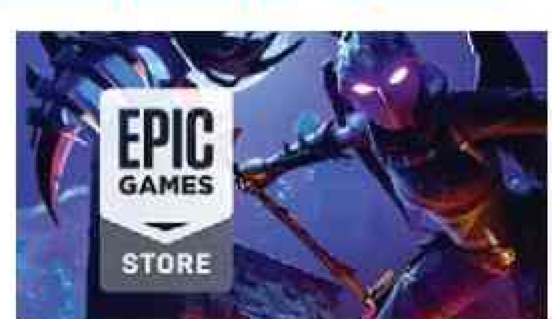
◆ **CAMIONETAS.** La cuenta oficial de Twitch del juego parece haber desvelado un secreto. Durante una retransmisión los jugadores se fijaron en unas misteriosas camionetas; los rumores apuntan a que podrían ser los puntos de respawn que prepara Epic.

◆ **PACKS GRATUITOS.** Los usuarios de PS Plus recibían a finales de marzo un regalo exclusivo: contenido gratuito para *Fortnite*. En concreto el Plus Carbon Pack, compuesto por la indumentaria Carbon Commando y el accesorio mochilero Carbon.

◆ **ACTUALIZACIÓN 8.20.** Además del nuevo contenido, la actualización de abril viene con ajustes de jugabilidad que eran muy necesarios. Entre ellos hacer más seguro el Boloncho, o que las Granadas Pegajosas no causen daño a través de las paredes.

POLÉMICAS

La cara oscura del éxito de *Fortnite* se ha mostrado en los últimos meses.



◆ **SPYWARE.** A finales de 2018, varios usuarios acusaron a Epic de que el ejecutable de su tienda recogía información de los ordenadores y la enviaba a la compañía. Desde Epic aseguran que sólo consultan nombres de amigos del usuario en Steam.



◆ **LAS LLAMAS.** En febrero un padre de California demandó a Epic, debido las "prácticas predatorias" del "looteo" en el modo Salvar al Mundo, que incentivarían el gasto de dinero.



◆ **LOS BAILES.** Epic pasó por los tribunales después de que varias celebridades le demandasen, por el uso de sus bailes en *Fortnite*. La Corte Suprema desestimó sus querellas.



◆ **CHRISTCHURCH.** En marzo los medios más amarillistas cargaron contra *Fortnite* después de que el autor de la masacre de Christchurch (Nueva Zelanda) mencionase el juego de Epic como fuente de inspiración.







LO MEJOR DE LA TEMPORADA 8

Tras el escenario nevado de la Temporada 7, el nuevo escenario supuso un giro de 180 grados. La llegada del volcán y la lava trajo consigo dos nuevas zonas, armas inéditas y un vehículo tan original como divertido: el Boloncho.

◆ **EL VOLCÁN.** La nieve dio paso a la lava, que sepultó por completo la Alameda Aullante. La aparición del volcán también desplazó El Bloque hacia el oeste, y dio lugar a una nueva zona en el este: Escalones Estivales, con sus pirámides mayas. Otro nuevo punto de interés apareció en el norte con la Albufera Apacible, su puerto y su flamante barco pirata.

◆ **¡ATENCIÓN, GRUMETES!** El tema central de la Temporada 8 han sido los piratas. Las nuevas skins siguieron esta temática, pero también incorporaron guerreros mayas, ninjas y dos nuevas indumentarias progresivas (en el Pase de Batalla): Parchenegro e Híbrido.

◆ **EL BOLONCHO.** La actualización 8.10 de la Temporada 8 incluía una grata sorpresa: el Boloncho. Este nuevo vehículo es una esfera, que se desplaza a una velocidad notable. Pero lo mejor del boloncho es su accesorio de serie. Gracias al lanzaventosas del frontal, el Boloncho puede adherirse a cualquier superficie y escalar los obstáculos más elevados.

◆ **CAÑONES.** Sin abandonar la temática "piratil", el cañón ha sido el arma estrella de la temporada. Además de derribar al instante cualquier construcción, el cañón se puede usar para propulsarnos como un hombre-bala.

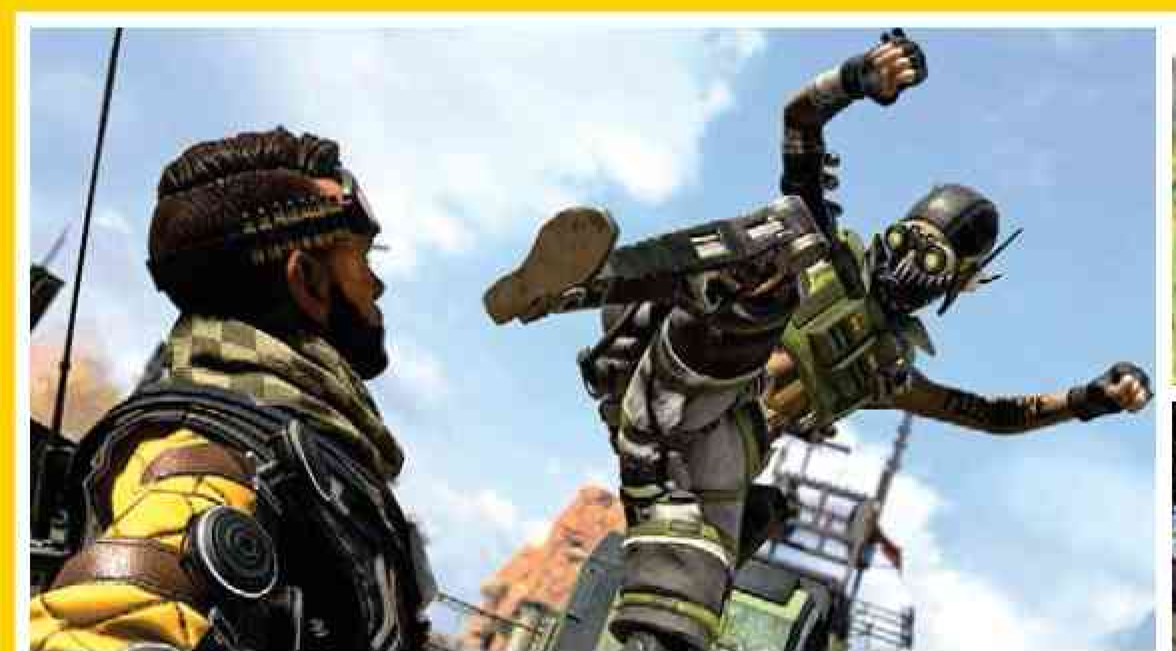
◆ **CAMPAMENTOS.** Los piratas trajeron consigo los campamentos, repartidos por toda la isla. Estas siete localizaciones fueron el objetivo en uno de los primeros Desafíos de la Temporada 8. Debíamos encontrar los siete campamentos, y "descubrirlos" permaneciendo en ellos hasta que se completase una barra.

◆ **NUEVOS MODOS.** Durante un periodo limitado la Temporada 8 ha contado con nuevos modos de juego. Entre ellos sobresale 50 contra 50, que enfrenta a dos enormes equipos por la victoria; o el emocionante Distancias Cortas, consistente en duelos donde usamos propulsores mientras disparamos a los rivales.



***Fortnite* sigue batiendo récords: ya supera los 250 millones de usuarios, con cerca de 11 millones de jugadores simultáneos.**

LOS ASPIRANTES AL







APEX LEGENDS

ELECTRONIC ARTS | FEBRERO DE 2019 | GRATUITO

POCOS PODÍAN IMAGINAR que un contendiente "de última hora" se iba a convertir en uno de los battle royale más importantes del momento. Ambientado en el universo de *Titanfall*, el juego de Respawn Entertainment ha llegado para coger a todos por sorpresa. *Apex Legends* ha logrado que el género evolucione, incorporando una jugabilidad más vertical. También ha "pulido" el resto de elementos de los battle royale, como el "looteo", los objetivos, un mapa variado y sobre todo la cooperación entre jugadores. El resultado es un juego frenético, con un ritmo impecable. *Apex Legends* tiene margen de mejora (como en el juego individual), pero ha llegado para quedarse.

A FAVOR: Un enfoque fresco del género. Excelente cooperación. ◆ **EN CONTRA:** No favorece el juego en solitario. Sin vehículos. ◆ **CIFRAS:** 50 millones de jugadores. 100 millones de dólares en beneficios. ◆ **GRATIS:** Sí.



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

BLUEHOLE INC. | DICIEMBRE DE 2018 | 29,99 €

UN AÑO DESPUÉS DE ARRASAR en PC y Xbox One (sin olvidar el exitoso *PUBG Mobile*), el battle royale de Bluehole llegaba por fin a PS4, a finales de 2018. Para entonces *PUBG* tenía serios rivales en la consola, como el "intocable" *Fortnite* o el reciente *Black Ops IIII* con su modo BlackOut. Pero la competencia no desmerece la propuesta de *Battlegrounds*: es un battle royale intenso y emocionante, mucho más estratégico que sus rivales y con varios mapas, haciendo de cada partida una experiencia frenética.

A FAVOR: Variedad de mapas. Mezcla equilibrada de acción y estrategia. Vehículos y accesorios. ◆ **EN CONTRA:** Su pobreza técnica. ◆ **CIFRAS:** Mas de 50 millones de copias vendidas. 400 millones de jugadores. ◆ **GRATIS:** No.





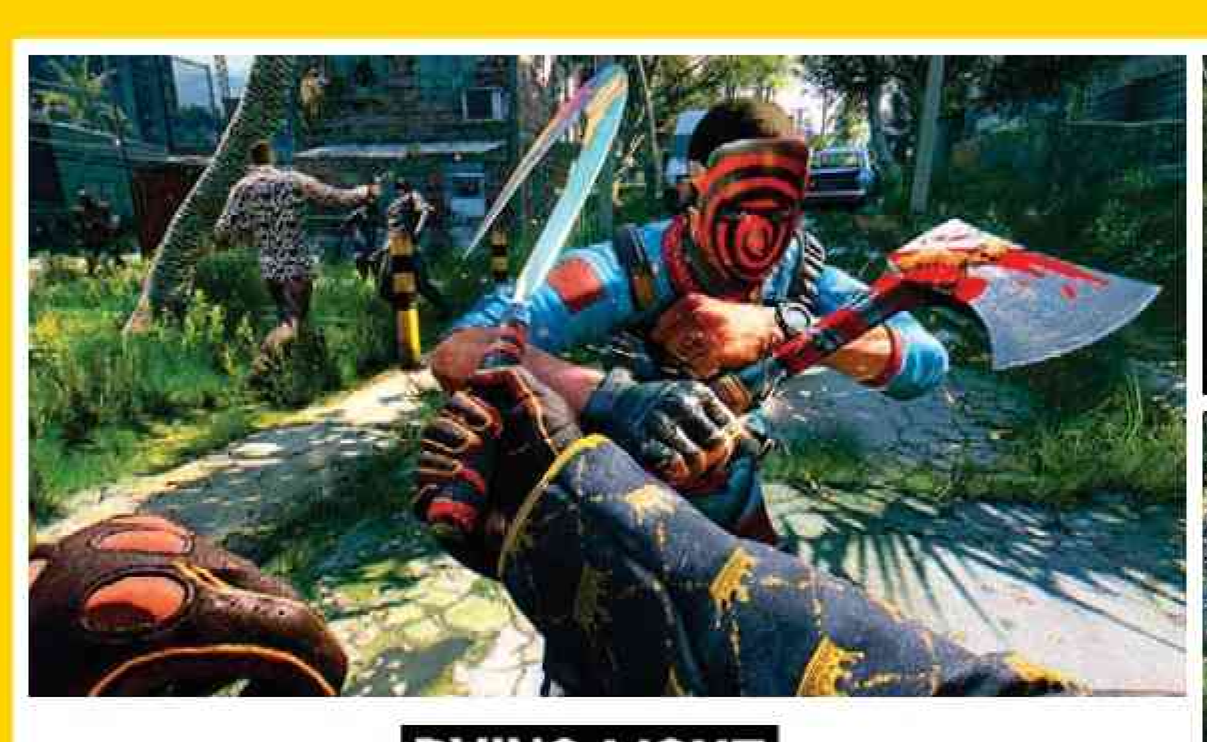


H1Z1 BATTLE ROYALE

DAYBREAK GAMES | MAYO DE 2018 | GRATUITO

LO QUE COMENZÓ SIENDO un título de supervivencia y zombis, fue poco a poco evolucionando hasta convertirse en un battle royale de pleno derecho. El juego de DayBreak reúne a un centenar de jugadores en un vasto escenario, cuyo espacio se reduce paulatinamente al extenderse un gas venenoso. Esto da lugar a unas partidas más frenéticas de lo habitual en el género, lo que a su vez favorece el ritmo del juego. Para compensar este "agobio", en *H1Z1 Battle Royale* es más sencillo encontrar equipamiento. El añadido de vehículos hace que la fórmula sea más atractiva, si bien poco o nada tiene que hacer contra la competencia. *H1Z1* ofrece diversión directa y sin complicaciones, pero como battle royale se ha quedado muy por detrás del resto de títulos de este género en PS4.

A FAVOR: Diversión que va "al grano". "Loot" abundante. ◆ **EN CONTRA:** Apartado técnico pobre. Se ha visto superado por la competencia. ◆ **CIFRAS:** más de 200.000 jugadores en su primer día. ◆ **GRATIS:** Sí.



DYING LIGHT BAD BLOOD

WARNER BROS. INTERACTIVE | POR DETERMINAR | GRATUITO

DESDE SU LANZAMIENTO EN 2015, Techland no ha dejado de enriquecer *Dying Light* con contenido adicional. El juego de zombis y parkour ha recibido una gran expansión de pago, *The Following*, pero también infinidad de elementos gratuitos, que han mantenido activo este gran título. El siguiente gran paso del estudio va a ser *Bad Blood*, un battle royale independiente y gratuito (para jugarlo no será necesario haber comprado *Dying Light*). Usando el juego original como base, en *Bad Blood* hasta seis jugadores competirán entre sí para escapar de la ciudad, infestada por zombis y "jefazos" de *Dying Light*. Para conseguir una plaza en el helicóptero de rescate, cada jugador tendrá que conseguir el mayor número posible de muestras de sangre infectada.

A FAVOR: La perfecta mezcla de parkour, supervivencia y zombis de *Dying Light*. ◆ **EN CONTRA:** Sólo seis jugadores. La sensación de ser un "refrito" del juego original. ◆ **CIFRAS:** Más de 13 millones de unidades vendidas de *Dying Light*. ◆ **GRATIS:** Sí.

TRONO

Con el transcurso de los meses, a *Fortnite* le han ido saliendo duros competidores. Éstas son sus alternativas más "serias".





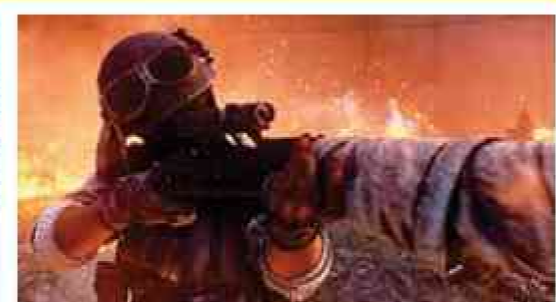


ACTIVISION | OCTUBRE DE 2018 | 69,99 €

LA CUARTA ENTREGA de la saga de Treyarch renunció al modo Historia. En su lugar, *Black Ops IIII* incorporó un modo battle royale que se ha convertido en un referente en el género. Blackout sigue el esquema habitual: un enorme mapa que se va reduciendo y hasta 100 competidores simultáneos. Pero la propuesta de Treyarch cuenta con un apartado técnico espectacular, así como una jugabilidad variada donde hay espacio para personajes clásicos de la saga, vehículos de aire, mar y tierra y hasta para los zombis.

A FAVOR: Su apartado técnico. Los vehículos de todo tipo. Los rasgos distintivos de la saga. ◆ **EN CONTRA:** El elevado precio del juego completo. ◆ **CIFRAS:** 500 millones de dólares en beneficios. ◆ **GRATIS:** No.

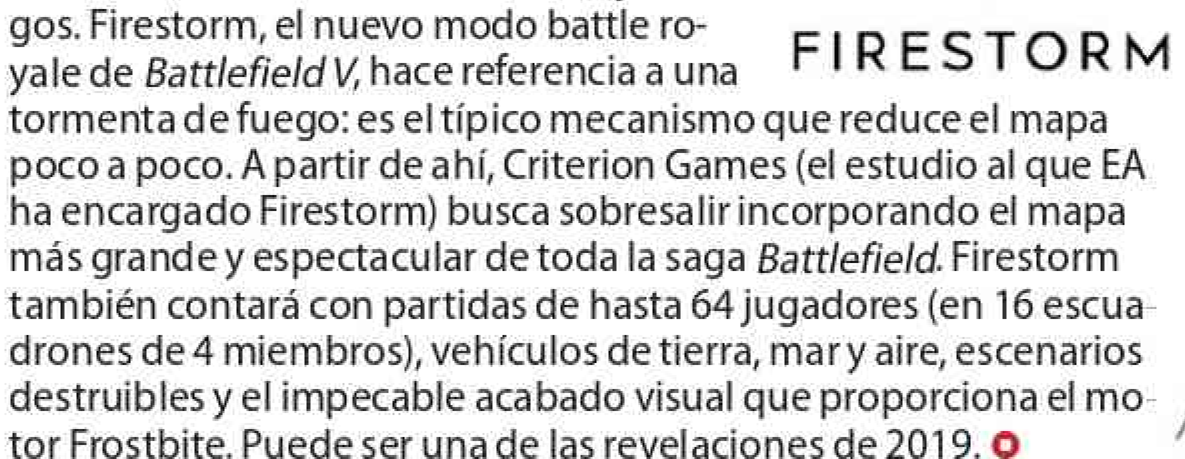








ELECTRONIC ARTS | 25 DE MARZO | 69,99 €



EN UN GÉNERO TAN REÑIDO como el de los battle royale, cada nueva incursión necesita unas señas de identidad que la hagan destacar; pero sin renunciar a los elementos característicos de estos juegos. Firestorm, el nuevo modo battle royale de *Battlefield V*, hace referencia a una tormenta de fuego: es el típico mecanismo que reduce el mapa poco a poco. A partir de ahí, Criterion Games (el estudio al que EA ha encargado Firestorm) busca sobresalir incorporando el mapa más grande y espectacular de toda la saga *Battlefield*. Firestorm también contará con partidas de hasta 64 jugadores (en 16 escuadrones de 4 miembros), vehículos de tierra, mar y aire, escenarios destruibles y el impecable acabado visual que proporciona el motor Frostbite. Puede ser una de las revelaciones de 2019.

A FAVOR: Un mapa gigantesco. La destrucción. El motor gráfico Frostbite. ◆ **EN CONTRA:** El precio del juego completo. La competencia es feroz. ◆ **CIFRAS:** Más de 7 millones de copias vendidas. ◆ **GRATIS:** No.

EL FUTURO DE LOS BATTLE ROYALE

En los próximos meses PS4 recibirá una serie de títulos battle royale. Su objetivo: hacerse un hueco en este competitivo género.



PLANETSIDE ARENA

La saga *Planetside* se "apunta" a los battle royale con esta nuevo shooter, que también contará con modo multijugador tradicionales y que reunirá hasta 500 jugadores en una misma partida. **FECHA: VERANO.**



STORMDIVERS

Lo nuevo de Housemarque es un espectacular shooter en tercera persona, centrado en el juego en equipo mientras una "nanotormenta" azota una isla llena de peligros. **FECHA: POR DETERMINAR.**



EGRESS

¿Qué pasaría si mezclásemos la fórmula de los battle royale con el estilo de la saga *Dark Souls*? Acción y supervivencia se dan la mano en un juego con toques "lovecraftianos". **FECHA: POR DETERMINAR.**



ISLANDS OF NYNE

Define Human está detrás de este battle royale de ciencia-ficción. Disparos en primera persona, tres mapas a elegir y un apartado visual imponente son sus grandes bazas. **FECHA: POR DETERMINAR.**



FEAR THE WOLVES

Chernobyl vuelve a ser escenario de un juego con este battle royale. No en vano Vostok Games lo forman algunos de los creadores de la célebre saga *S.T.A.L.K.E.R.* para PC. **FECHA: POR DETERMINAR.**







LA POLÍTICA ENTRA EN JUEGO

***The Division 2* ha puesto a Ubisoft de nuevo en el punto de mira: ¿es correcto el uso de la política en este y otros títulos? Analizamos cómo son tratados los temas políticos y cuál ha de ser su función en los juegos.**

El nuevo juego de Ubisoft nos traslada a un escenario post apocalíptico, en el que un virus ha causado estragos entre la población. En *The Division 2* el presidente de Estados Unidos ha desaparecido, y tres facciones compiten por adueñarse de Washington. Nuestro objetivo es ayudar a los supervivientes, así como "pararles los pies" a criminales y saqueadores. Este planteamiento parece perfecto para narrar una historia con tintes políticos, y que refleje temas tan actuales como la escasez de recursos o las revueltas sociales. Pero no es así: a pesar de ser un excelente juego, *The Division 2* no profundiza en su esquema argumental, centrándose más en una jugabilidad que amplia y mejora la propuesta de la primera entrega. ¿Se le puede reprochar entonces a *The Division 2* que no esté a la altura de esas ex-

TÍTULOS ESENCIALES

En los últimos años PS4 ha recibido varios juegos con tintes políticos. Títulos que muestran sucesos que han hecho historia, o que se inspiran en dramas reales para transmitir su mensaje. Hemos seleccionado cinco juegos donde la política es merecida protagonista.



1979 REVOLUTION: BLACK FRIDAY

El 8 de septiembre de 1978 el ejercito abrió fuego contra manifestantes en Teherán. El juego analiza las consecuencias del "Viernes Negro". *1979* está prohibido en Irán, y sus creadores no han podido volver al país.



PAPERS, PLEASE

Como inspector de inmigración, en *Papers, Please* controlamos el acceso de personas en una ciudad basada en la Alemania del Este del siglo XX. Este juego de Vita plantea decisiones morales duras, que afectan a las vidas de otros.

pectativas argumentales? Alf Condelius, COO de Ubisoft Massive (el estudio responsable del juego) cree que sería un error hacer juegos abiertamente políticos. "No queremos asumir una postura concreta en esos temas", afirma. "Además, es malo para el negocio". Y por más que nos pueda molestar admitirlo, tiene razón. Imaginad por un momento un juego AAA que siguiese el programa de un partido, o que criticase a una tendencia política mayoritaria. Además de ser una práctica cuestionable, polarizaría por completo a la audiencia, de un modo tal que sus ventas se verían sin duda perjudicadas. Pero entonces, ¿por qué nos da la impresión inicial de que juegos como *The Division 2* van a tener una importante carga política?

Un juego es una obra cultural, pero también un producto; sobre todo aquellos títulos considerados AAA o "de primera fila". Es por tanto lógico que las compañías usen todas las herramientas a su alcance para hacerlo atractivo, incluyendo la política. *The Division 2* no plantea un mensaje en ese sentido; pero es evidente que Ubisoft ha utilizado aspectos políticos para promocionarlo. »

1 LA UTOPÍA DE RAPTURE en *BioShock* y el personaje de Andrew Ryan se inspiran en Ayn Rand, filósofa, liberal radical y creadora del Objetivismo.

2 SAINTS ROW IV nos convertía en presidente de Estados Unidos, en una divertida parodia del funcionamiento del Despacho Oval.

3 THE DIVISION 2 ha basado su promoción en imágenes con una evidente carga política; pero a la hora de jugarlo el guión no se "moja" en ese aspecto.

4 DETROIT: BECOME HUMAN usa a los robots como metáfora para hablar del racismo, la homofobia o los movimientos sociales recientes.



THE COUNCIL

Inglaterra, siglo XVIII. El joven Louis de Richet se ve implicado en las conspiraciones de Lord Mortimer, un personaje que desde las sombras manipula a los mayores líderes del mundo. Una aventura gráfica inusual y fascinante.



THIS WAR OF MINE

Con más de 4,5 millones de copias vendidas, este juego de gestión y supervivencia apuesta por un evidente mensaje político y moral. Se nos muestra el lado más duro de la guerra, desde el punto de vista de los supervivientes.



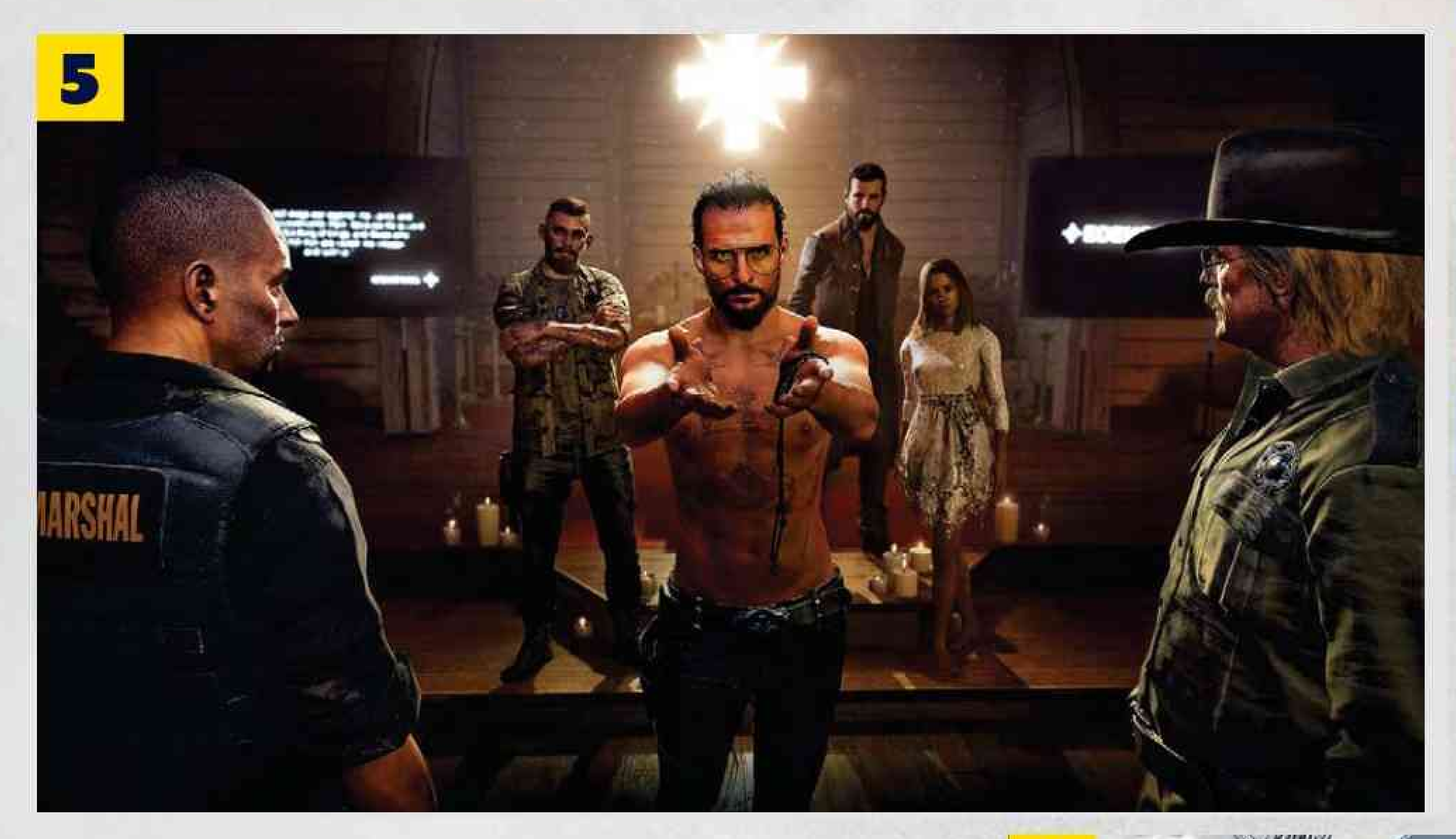
THE OCCUPATION

El Londres de los años 80 es el escenario de este thriller político. El reportero protagonista dispone de cuatro horas para investigar una nueva ley que, a raíz de un terrible atentado, limitará los derechos de la población.



RIOT - CIVIL UNREST

Los Indignados del 15-M, la Primavera Árabe o las protestas en Grecia son algunos de los movimientos reales que aparecen en *Riot*. En el juego podemos ser las fuerzas represoras o bien formar parte de los manifestantes.

5


6


7


8


LOS PIONEROS

La política ha sido protagonista de varios juegos, a lo largo de todas las generaciones de PlayStation; ya sea como telón de fondo con hechos reales (sobre todo el periodo de la Guerra Fría), o proponiendo escenarios distópicos de lo más sugerentes.

A SANGRE FRÍA (PSONE, 2000)

La caída de la Unión Soviética es el eje principal de este juego, una joya a rescatar del catálogo de PSOne. *A Sangre Fría* combina la aventura, el sigilo y la acción con un gran guión, que refleja las tensiones que existían entre Rusia y Occidente.



FREEDOM FIGHTERS (PS2, 2003)

¿Qué habría pasado si los rusos hubiesen usado armas atómicas en la Segunda Guerra Mundial? *Freedom Fighters* nos muestra cómo sería esa distopía, en un juego que nos pone al frente de un escuadrón contra el Ejército Rojo que ha invadido Estados Unidos.



CALL OF DUTY: BLACK OPS (PS3, 2010)

La Crisis de los Misiles de Cuba, la Guerra de Vietnam o el asesinato de Kennedy son algunos de los hitos políticos de este gran juego. Ambientado en la Guerra Fría, *Black Ops* se basa en las operaciones de control mental de los servicios secretos de la época.



HOMEFRONT (PS3, 2011)

Kim Jong-un convierte a Corea en una potencia unificada, que en el año 2025 se lanza a la conquista de Estados Unidos. Como miembros de la resistencia, nuestro objetivo es ayudar a la reagrupación del ejército americano y plantar cara a las fuerzas invasoras.



El marketing de *The Division 2* se basa en gran medida en imágenes épicas gestos victoriosos ante el Capitolio, un escuadrón frente a las ruinas del Monumento Washington o un tiroteo entre los restos del Air Force One: todo tiene una indudable carga política. Pese a que esto es criticable, no debemos pensar que un juego sólo tiene aspectos políticos para darse publicidad. Como obras culturales que son, los videojuegos son hijos de su época, y eso implica reflejar los grandes acontecimientos geopolíticos de la historia. Desde las intrigas atenienses con el Oráculo de Delfos hasta la caída de Sadam Hussein, pasando por la dinastía china de los Tres Reinos, la Revolución Francesa o la Guerra Fría: momentos cruciales en la política mundial han sido reflejados en los juegos como telón de fondo, como alegoría o incluso como parte de las mecánicas jugables. Política y videojuegos son indisociables, incluso si las compañías pretenden negarlo. El debate está en qué surge de esa sinergia; si la unión de dos elementos en apariencia dispares (la política y el ocio virtual) fructifica en algo estimulante.

***The Division 2* no es,** ni mucho menos el juego más controvertido de Ubisoft en un sentido político. *Far Cry 5* fue presentado a principios de 2017, y no podía ser más oportuno: ¿un juego con un grupo fuertemente armado, que se opone al gobierno y que representan lo peor del fanatismo? Su anuncio además coincidía con Donald Trump siendo nombrado presidente de Estados Unidos; y también con el auge de la ultraderecha, tanto en regiones fronterizas americanas como en muchas otras partes del mundo. Surgió un enorme debate en torno al proyecto: unos ensalzaban su "valentía", mientras que otros se ofendieron por su supuesto posicionamiento político. En 2018 el juego sale a la venta,

Muchas de las imágenes con carga política son tan sólo una herramienta promocional del propio juego, sin verse luego reflejadas en el argumento.

y la prensa más mojigata entra en cólera: *Far Cry 5* no tomaba postura ideológica, y trataba con tibieza la situación geopolítica actual. Pero no tenía sentido escandalizarse. *Far Cry 5* comenzó a escribirse en 2014, por lo que no podía tener en mente los acontecimientos de 2017. Asimismo, el concepto del juego nunca fue

LA POLÍTICA COMO SIMULACIÓN

¡Qué divertido es gobernar! La política es un género más en los videojuegos, con una serie de títulos que han explorado todas sus facetas. Algunos juegos optan por el lado más épico del liderazgo, proponiéndonos grandes batallas y misiones de conquista, para crear nuestro imperio. Pero también hay títulos que nos ponen al frente de un país, sus habitantes y la gestión de sus recursos.

TROPICO 5

¿Os apetece controlar un país tropical desde vuestra PS4? En la quinta entrega de esta genial saga gobernamos a lo largo de varios siglos, expandiendo las infraestructuras, la investigación, las exportaciones o el turismo.



GRAND AGES: MEDIEVAL

También de los creadores de *Tropico*, *Grand Ages* tiene un impresionante mapa de 20 millones de metros cuadrados donde expandir nuestro ejército, fundar ciudades o gestionar las cosechas. De lo mejor del género en PS4.



NOBUNAGA'S AMBITION

Con más de tres décadas a sus espaldas, esta saga de simuladores estratégicos llegó a PS4 con *Sphere of Influence*. El juego nos sumerge en el Japón medieval, con el difícil objetivo de ser el líder shogun que traiga la paz al país.



CIVILIZATION: REVOLUTION

PS3 recibió este "spin-off" de *Civilization*, la saga de estrategia por turnos creada por Sid Meier. En *Revolution* nos ponemos al frente de 16 civilizaciones, lideradas por personajes históricos con el objetivo de crear un imperio.

9



10



una denuncia política, sino plasmar las consecuencias de llevar al extremo unas creencias. Y en ese sentido, *Far Cry 5* es impecable. El reverendo Joseph Seed es un personaje memorable, al igual que sus lugartenientes. El juego muestra cómo se desdibuja la línea que separa el fanatismo religioso del terrorismo. Por tener, *Far Cry 5* tiene incluso un mensaje positivo sobre la fuerza de los miembros de una comunidad, apoyándose unos a otros para plantar cara al totalitarismo.

¿Tiene sentido la existencia de un juego "partidista", que no político? Nos referimos a un título AAA que ensalce las virtudes de un partido, o que denigre las de su oponente. Lo cierto es que un juego de esas características provocaría división entre su audiencia, alejando de sí mismo a una gran masa de posibles compradores. Las personas que se sintieran agraviadas serían capaces de promover un boicot activo hacia el producto, dañando más si cabe sus ventas. Un juego partidista podría tener cabida en el mercado de los indies; en él se admiten muchos más enfoques, más personales. Pero incluso así, cualquier obra que trate de convencer a alguien de votar en uno u otro sentido es, simple y llanamente, propaganda. Esto no implica que los videojuegos no puedan "mojarse". Existen posibilidades ilimitadas para tratar, de forma creativa, asuntos como el terrorismo, la guerra o las revueltas

Si un juego tuviera un claro mensaje partidista, o si indicase al jugador a quién debe votar, sería tan sólo una forma de propaganda.

sociales. Lo acertado de tratar esos temas dependerá del uso que se les dé en el juego: si son meros adornos argumentales o si sirven para transmitir algo más importante. Existen dos títulos que ilustran a la perfección ambos extremos. En 2012 Electronic Arts edita *Medal of Honor: Warfighter*, el último "clavo en el ataúd" para una saga que había perdido su prestigio. En la historia hay una escena que reproduce, de forma tosca, los atentados de Madrid del 11 de marzo de 2004. Resulta hasta ofensivo, pues sólo sirve para que los guionistas traten de dar dramatismo a una historia mediocre. Ese mismo año se publica *Spec Ops: The Line*; en él un escuadrón es enviado a una Dubái en ruinas en misión de reconocimiento. *The Line* remite a obras maestras como Apocalipsis Now, pues usa la acción y el argumento para mostrar el lado más terrible de los conflictos modernos. En el juego no hay momentos épicos ni heroicos; lo que busca es provocar una reflexión en nosotros mismos, sobre nuestro modo de vida y de pensar. El mensaje de *The Line* puede conmovernos, horrorizarnos o incluso generar rechazo; pero ahí reside su mayor acierto: provoca una reflexión en el jugador sobre un tema de gran alcance.

No se debe criticar a un juego por no darnos las respuestas que queremos. Aun así, la aparente neutralidad política no es algo intrínsecamente malo. Lo ilustra bien Yves Guillemot, CEO de Ubisoft: "lo que queremos es que los jugadores conozcan diversos puntos de vista, y darles las herramientas para que vean las cosas con otra perspectiva." No tiene por tanto sentido que un juego sea cronista de acontecimientos políticos, más allá de usarlos como telón de fondo; e incluso así corre el riesgo de quedarse "pasado de moda" en poco tiempo. Si queremos introducir una carga política en un juego ha de ser a través de las ideas, que son las que perdurarán en el tiempo. Un juego que sepa mostrar los temas políticos logrará el mejor resultado posible: hacernos pensar.

5 FAR CRY 5 terminó siendo un gran juego, pero más apolítico de lo que muchos querían.

6 EL 11-M fue usado como un ofensivo recurso narrativo en *Medal of Honor: Warfighter*.

7 LA POLÍTICA es esencial en la saga *Metal Gear Solid*, aunque con argumentos enrevesados y no pocos elementos sobrenaturales.

8 DEUS EX: MANKIND DIVIDED explora asuntos como la segregación, la discriminación o los gobiernos que operan desde las sombras.

9 ASSASSIN'S CREED ha mostrado grandes momentos y personajes de la política, e incluso distopías como La Locura del Rey Washington.

10 SPEC OPS: THE LINE tuvo un mensaje claramente político, que servía como denuncia de los horrores de la guerra.

OVERWATCH

Quién te ha visto...

El rey de los "hero shooters", el juego que hundió a *Battleborn* y a *LawBreakers*, la fábrica de "waifus" definitiva... *Overwatch* puede ser muchas cosas, pero sobre todo... fue algo único.

LO QUE ERA...

» *Overwatch* irrumpió en escena como un FPS competitivo, con contiendas de 6 vs 6 y un marcado carácter estratégico derivado de su jugabilidad basada en clases. El título posee unas bases claramente inspiradas en *Team Fortress*, que Blizzard se encargaría de expandir y popularizar con la denominación de "hero shooter". Asistíamos al nacimiento de un fenómeno.

» Sus veintiún héroes cautivaron a medio mundo y los doce mapas inspirados en localizaciones reales, al más puro estilo *Street Fighter*, lucían imponentes y llenos de detalles. Las sinergias entre los personajes hacían que los combates fueran tan frenéticos como adictivos. Desgraciadamente, sus 4 modos de juego se quedaban demasiado cortos.



LO QUE SE HIZO BIEN

» El éxito de *Overwatch* se empezó a fraguar antes incluso de que el juego comenzara a desarrollarse. No es un secreto que muchas de las ideas que hoy vemos plasmadas en el "hero shooter" de Blizzard son vestigios del cancelado Project Titan. Después de muchos años y recursos invertidos en el que iba a ser el sucesor de *World of Warcarft*, el estudio tuvo la sangre fría y la autoexigencia suficiente como para cambiar el rumbo del desarrollo radicalmente y así lanzar un título a la altura de su incuestionable reputación.

» El hacer que los héroes sean el centro de la experiencia es todo un acierto. El carisma y autenticidad del elenco de personajes está trabajado de manera magistral. Desde su excelente diseño, a la variedad y creatividad de las armas y habilidades, pasando por unas animaciones cuidadas y llenas de personalidad.

» Al no contar con un modo campaña, Blizzard se ha apoyado en otros formatos para conferir al juego de un contexto argumental. Cortos animados, cómics... incluso las redes sociales, han servido al estudio para crear una poderosa imagen de marca y una metanarrativa con la que conectar con los jugadores más allá del videojuego. El transmitir el "lore" de un universo de ficción fuera de la misma obra es difícil y no suele salir bien, pero hay que reconocer que éste no es el caso.

» Aunque el precio de salida generó polémica, al ser un juego exclusivamente multijugador, su política de contenidos post lanzamiento calmó las aguas revueltas. Al expandir el juego con personajes, modos y mapas gratuitos y limitar los micropagos a complementos cosméticos, se minimizó la barrera de entrada al juego al mismo tiempo que se generan grandes beneficios.





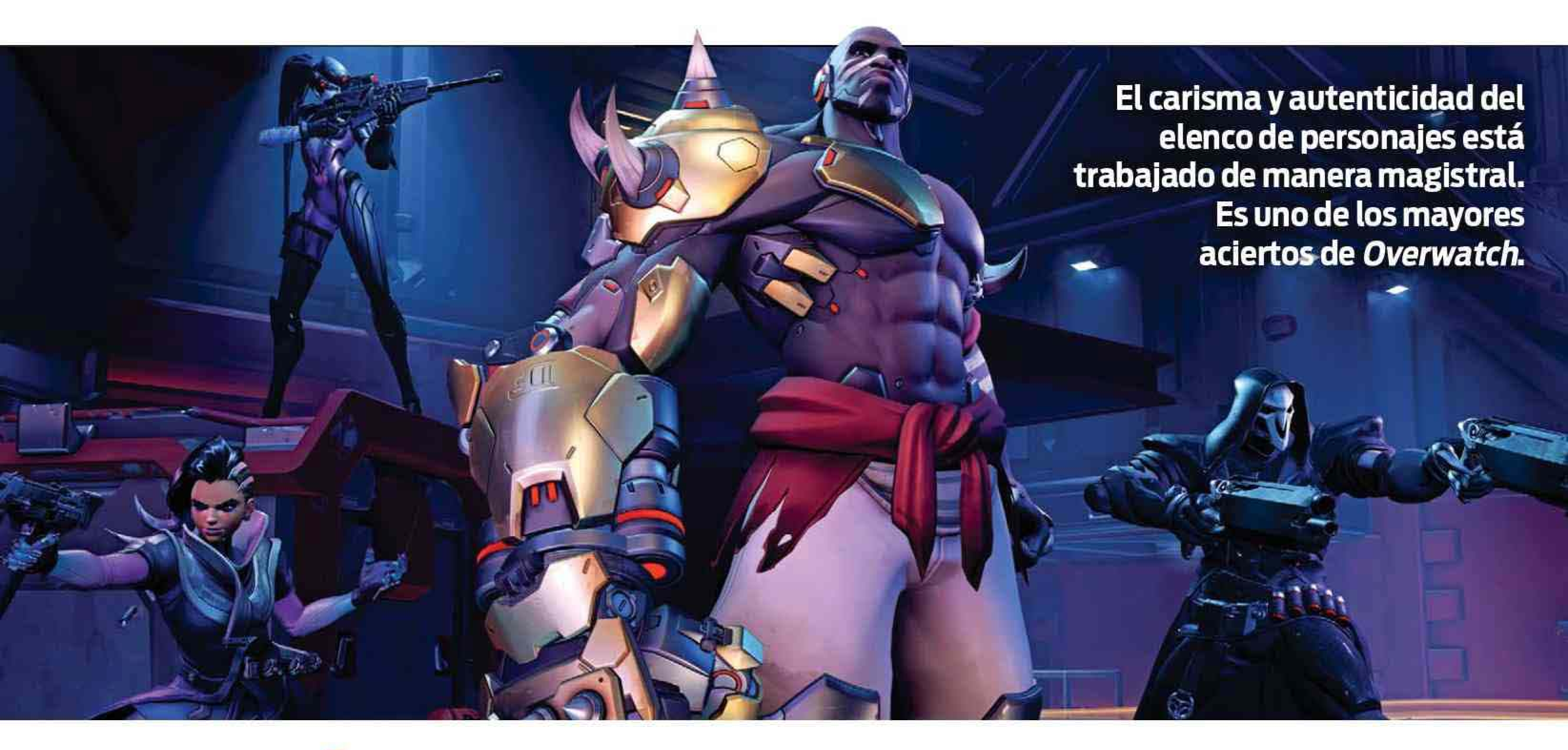
CRONOLOGÍA

7 DE NOVIEMBRE, 2014
La empresa californiana presenta *Overwatch* durante la Blizzcon. El "hero shooter" es producto de las cenizas del cancelado *Project Titan*.

21 DE MARZO, 2016
Se estrena *Recall*, el primer corto animado con el que Blizzard pretende dotar al videojuego de contexto y trasfondo. En él se narra el origen de Winston, un gorila modificado genéticamente, y cómo obtuvo sus poderes.

24 DE MAYO, 2016
***Overwatch* llega a nuestras PS4,** convirtiéndose instantáneamente en un fenómeno. En tan sólo un mes, el título supera la cifra de 10 millones de jugadores y genera la increíble cifra de 269 millones de dólares en microtransacciones.

5 DE AGOSTO, 2016
Blizzard presenta la *Overwatch League*. Esta competición de carácter oficial pretende convertirse en el evento eSport de referencia mundial. De los 3.5 millones de dólares en premios, uno será para el equipo vencedor.



El carisma y autenticidad del elenco de personajes está trabajado de manera magistral. Es uno de los mayores aciertos de *Overwatch*.

Y quién te ve

Su ritmo imparable se vio golpeado por el fenómeno de los "battle royale" y los juegos "free to play". ¿Será capaz Blizzard de perpetuar su brillante propuesta ante una competencia cada vez más voraz?

LO QUE ES...

» A día de hoy, *Overwatch* ha crecido ostensiblemente en todos los sentidos. Con una comunidad de más de 40 millones de jugadores, se puede decir que Blizzard ha creado una propiedad intelectual con presente y futuro. Sus treinta héroes, veintisiete mapas y ocho modos de juego representan una propuesta sólida en la que sumergirse durante centenares de horas.

» Aun así, en los últimos meses su popularidad ha empezado a estancarse. Los espectadores de los últimos torneos han disminuido con respecto a la anterior temporada y sus ingresos por microtransacciones también se han resentido. La competencia es feroz y *Overwatch* es un claro caso de éxito, pero da la sensación de que podría dar mucho más de sí.



LO QUE SE HA HECHO REGULAR

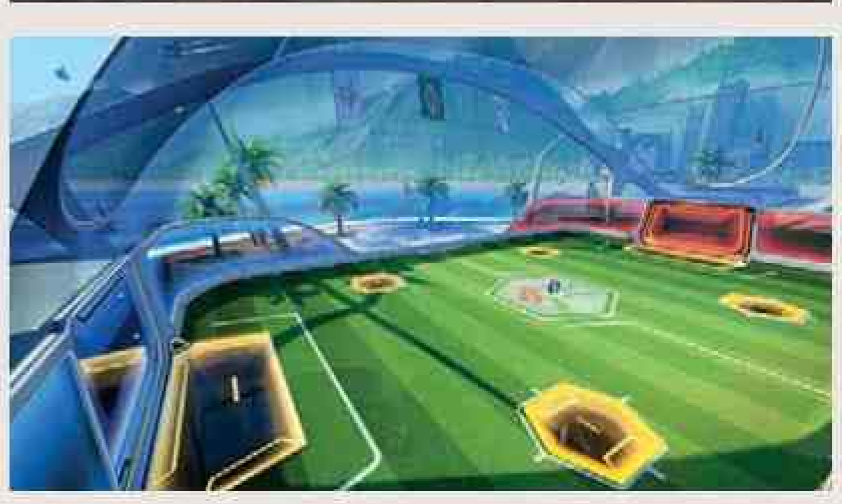
» Su decidida apuesta por los eSports le ha dado una mayor dimensión en todo el mundo y una presencia más sólida y continuada en portales de streaming como Twitch. Tanto la Overwatch League como la Overwatch World Cup se mantienen relevantes en la escena profesional y con la Open Division han conseguido acercar la alta competición al público amateur.

» Los héroes y mapas que se han añadido paulatinamente siempre sorprenden. Personajes como Sombra o Wrecking Ball atestiguan que Blizzard no tiene miedo de experimentar y llevar la jugabilidad del juego cada vez más lejos. Además, los eventos temporales como el Año Nuevo Lunar o los Juegos de verano hacen que entre las frenéticas partidas Rankeds haya espacio para una diversión más desenfadada. Todo esto hace que volver a *Overwatch* sea siempre apetecible.

» A pesar de esto, es inevitable sentir que el ritmo de expansión del juego es algo lento. Es evidente que crear a un héroe es una tarea ardua y compleja pero la inclusión de mapas y, sobre todo, de modos de juego debería ser más dinámica y estructurada. Además, los eventos temporales se repiten de una temporada a otra, lo que provoca que el juego sea predecible en ese aspecto. Ésta es una de las dificultades de adoptar un modelo de juego como servicio, pero títulos como *Fortnite* certifican que a Blizzard se le puede pedir más.

» El elenco de héroes es numeroso y variado, y es sin duda el punto fuerte del título. La otra cara de esa reluciente moneda es que las nuevas incorporaciones y los habituales "nerfeos" y "bufeos" provoquen que el equilibrio entre personajes sea inconsistente. Algo imperdonable para un eSport.





2 DE DICIEMBRE, 2016
The Game Awards premia a *Overwatch* en las categorías de Juego de Año, Mejor Multijugador y Mejor Juego de eSports. Blizzard se alza como gran triunfador del evento, consiguiendo además el premio a Mejor Dirección de Juego.

16 DE OCTUBRE, 2017
El título reúne ya a más de 35 millones de jugadores. La astronómica cifra se hace pública durante el evento de Halloween. Mientras, el Comité Olímpico estudia la posibilidad de adoptar a los eSports como deporte olímpico.

18 DE MAYO, 2018
***Overwatch* recauda cerca de10 millones de dólares** en una acción solidaria en apoyo a la lucha contra el cáncer de mama. Las donaciones, de 14.99€, se realizaron comprando una skin llamada Mercy Rosa.

19 DE MARZO, 2019
¡Llega Baptiste! El nuevo héroe de apoyo, de origen haitiano y ex agente de Talon, que ahora usa sus habilidades para ayudar a las víctimas de la guerra. "Nadie morirá durante mi guardia".



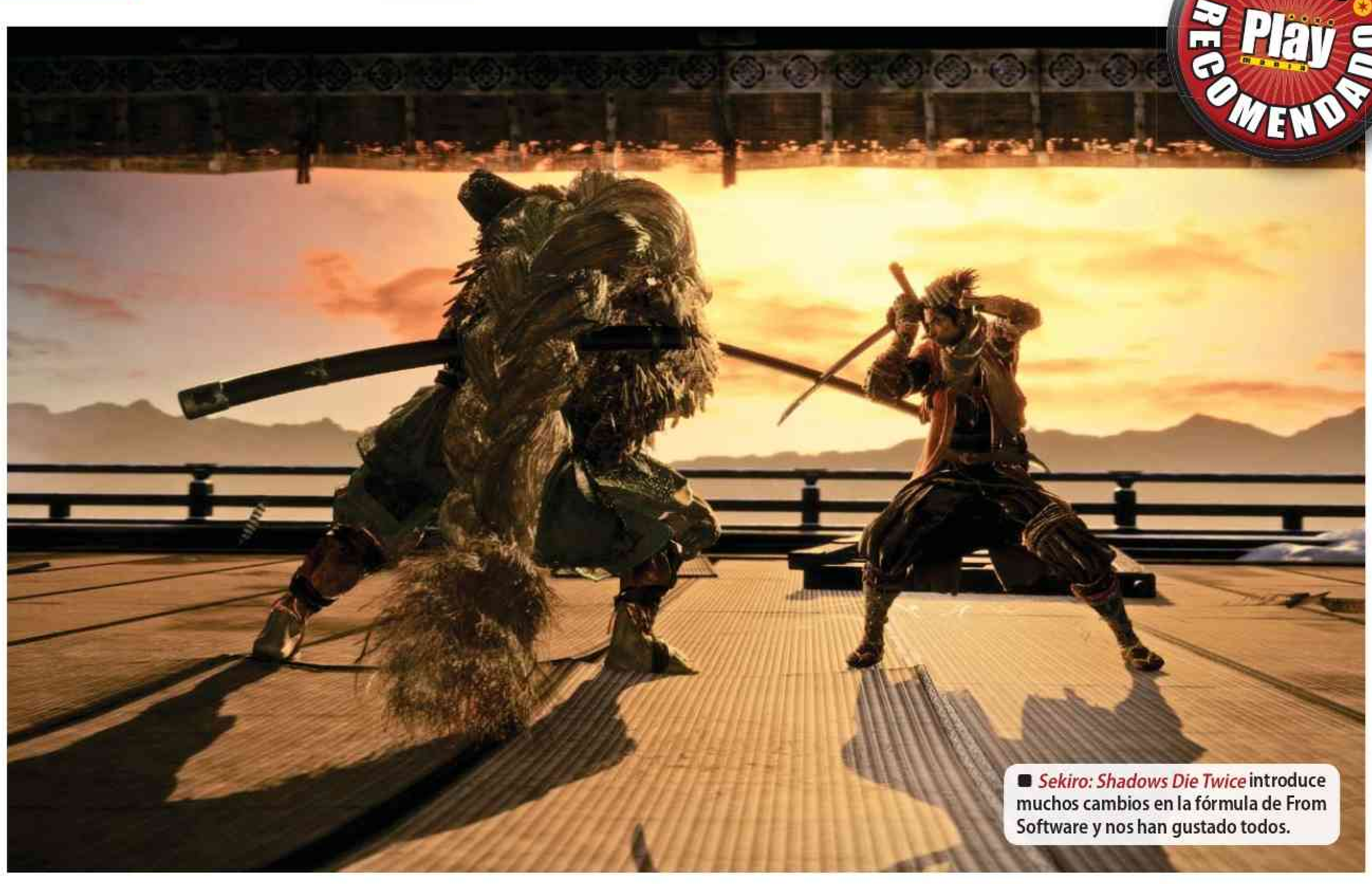
JUEGO Play RECOMENDADO



Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **FROM SOFTWARE**
Editor: **ACTIVISION BLIZZARD**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **64,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **109,95 €**

JUGADORES **1** · JUG ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.sekirothegame.com/es/



Sekiro: Shadows Die Twice introduce muchos cambios en la fórmula de From Software y nos han gustado todos.

LAS **SOMBRAS** IGUAL SÍ, PERO LOS JUGADORES **MORIMOS CIENTOS DE VECES**

Sekiro: Shadows Die Twice

From Software confirma lo que muchos ya sabíamos, que son el estudio más importante de la pasada década y que los ninjas son lo más.

Mucho se está hablando de la alta dificultad de *Sekiro*. Es, desde luego, uno de los rasgos que comparten todas las obras de From Software, pero no se trata de si es muy difícil o no. La clave del estudio nipón es que el equilibrio entre desafío y recompensa en perfecto. Podemos morir mil veces, que siempre será por nuestra culpa, por no haber hecho las cosas como debíamos y, al vencer, nos sentiremos como dioses.

La capacidad para sumergir al jugador en un universo único, con sus propias reglas y mecánicas, es la auténtica hazaña del estudio liderado por Hidetaka Miyazaki. En esta ocasión nos trasladan hasta una versión fantástica del período Sengoku japonés, la guerra civil que asoló al país durante siglo y medio. A nivel artístico nos tenemos que quitar, una vez más, el sombrero, pero lo que hace especial a *Sekiro* es que consigue meternos en la piel de un verdadero shinobi. Los combates son los culpables. Abandonando por completo el estilo de la saga *Souls* o *Bloodborne*, la clave para la victoria aquí está en nuestra capacidad para bloquear los ataques rivales en el momento adecuado, lo que va rellenando la barra de postura de nuestro enemigo y finalmente nos permite asestarle un mortífero golpe final. De este modo, ya no vale protegerse todo el tiempo como hacíamos tras los escudos, ni esquivar sin descanso las acometidas enemigas. El "tempo", un elemento que siempre había sido importante, ahora es cru-

ME PASO EL HONOR **SAMURÁI** POR EL FORRO **NINJA**





1 **ANTES DE ATACAR** estudiamos la situación y las rutinas enemigas. Para ello, podemos pegarnos a las paredes, espiar conversaciones...

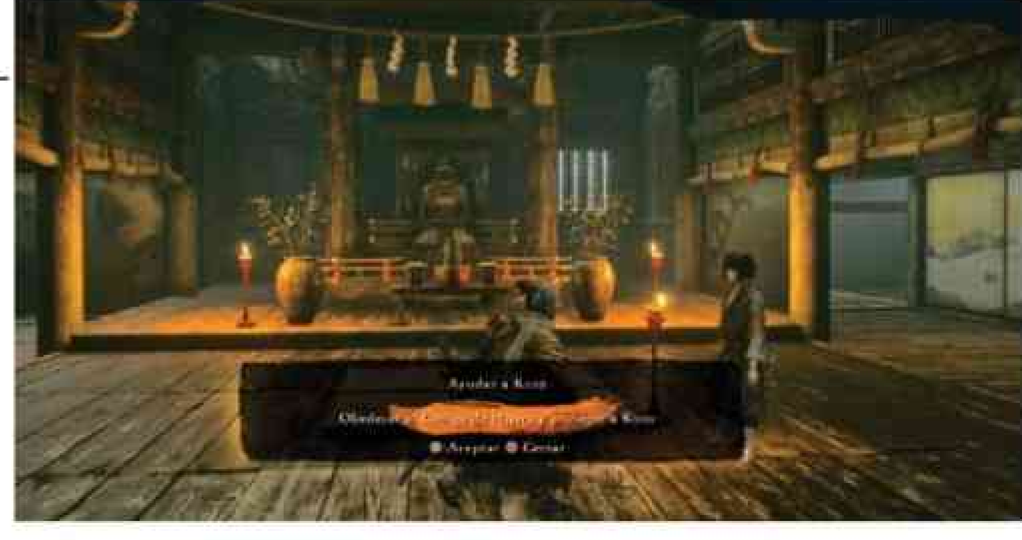


2 **ESCONDERNOS** es la mejor opción para salir airoso de un combate que, a todas luces, vamos a perder. El honor, para los del cementerio.

3 **EL SIGILO** siempre es el mejor recurso. Si pillamos a los enemigos por la espalda y desprevenidos, acabamos con ellos de un único tajo de katana.



El sigilo siempre debería ser nuestra primera opción. Si no queda más remedio, y nos descubren, si hay que entrar en combate.



El argumento está salpicado de complicadas decisiones que debemos tomar para ver cada uno de los cuatro finales disponibles.



Las batallas contra jefes finales no sólo son harto difíciles, sino que están ligadas al progreso de nuestro héroe.





Sekiro se convierte en uno de los mejores juegos de From Software y, por tanto, de lo mejor del catálogo de PS4.

cial y el "ballet" de ataques y bloqueos se convierte en una coreografía que, cuando sale bien, nos hace sentir como verdaderos héroes de la katana.

La eliminación de elementos RPG puede parecer una gran pérdida de inicio, pero nada más lejos. El protagonista sigue mejorando sus atributos, pero sólo lo hace al derrotar a jefes finales, generando una mecánica absolutamente genial que revoluciona el concepto de evolución de un personaje de forma radical. Así, de un plumazo, se eliminan las opciones de "farmeo", por lo que nuestra habilidad será el único elemento a considerar durante las batallas. Hay tantas cosas geniales que nos quedamos sin espacio para comentarlas en profundidad, así que vamos a resumirlo. *Sekiro* tiene el mejor sistema de combates cuerpo a cuerpo que hemos visto nunca, una dirección artística sensacional, un diseño de niveles soberbio, una trama mucho más explícita que en anteriores entregas (pero igualmente atractiva y cargada de simbolismo), una ristra de habilidades ninja que dotan de mayor profundidad si cabe a las batallas, una banda sonora genial y, en líneas generales, todo es casi perfecto. No es puntero en gráficos, pero a quién le importa. Su gran defecto es que repite varias veces algunos escenarios, enemigos y jefes finales. Una lástima, porque si no, sería el mejor juego de la generación.



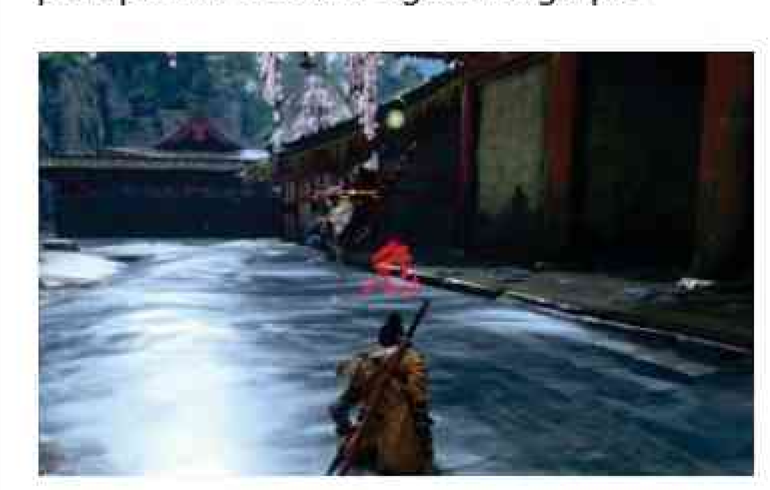
La dirección artística es sensacional. Aquí tenéis a un tipo que, poco a poco, se está convirtiendo en carpa. Alucinante.



La fantasía tiene menos peso que en otras creaciones del estudio, pero seguimos viendo criaturas mágicas y extrañas.

UNOS **COMBATES** MEDIDOS AL MILÍMETRO

El sistema de combates resulta de lo más exigente e inteligente. Las mecánicas de "parry" y postura nos obligan a defendernos tanto como a atacar, evitando estrategias "amarrategui". Al luchar hay que ser valientes, decididos y, lo más difícil, estar en calma para pensar nuestro siguiente golpe.



LOS KANJIS ROJOS indican que sólo podemos evitar el golpe con un "parry" perfecto, un contrataque mikiri o un salto.



SI SALTAN CHISPAS no sólo significa que la tensión está a flor de piel, sino que acabamos de realizar un bloqueo perfecto.



LAS PRÓTESIS SHINOBI nos permiten utilizar un hacha, fuego, shurikens, una lanza, etc. gastando emblemas espirituales.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El sistema de combates, la dirección artística, el diseño de niveles, el argumento... ¡Todo!

» LO PEOR

La repetición de algunos escenarios, enemigos y jefes finales. Gráficamente mejorable.

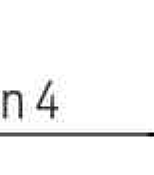
Te gustará + que... NIOH



Te gustará = que... DARK SOULS III



87	**» GRÁFICOS** Artísticamente es sublime, pero las texturas y la carga poligonal no tanto.
91	**» SONIDO** La banda sonora es genial, el doblaje excelente y en japonés más aún.
95	**» DIVERSIÓN** Un sistema de combates realmente único. Satisfacción inigualable.
94	**» DURACIÓN** Unas 35-40 horas para la historia y hasta 70 para hacer el 100%.
NOTA 94	**FromSoftware evoluciona más allá del RPG ofreciendo una aventura de acción cargada de ideas únicas e innovadoras.**



JUEGO Play RECOMENDADO

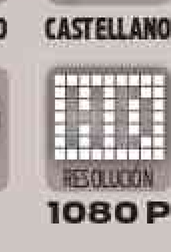




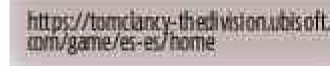
Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **MASSIVE ENTERTAINMENT**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **64,95 €**
Precio Dark Zone Ed: **119,95 €**

JUGADORES **1** | JUG ONLINE **2-8**
TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **CASTELLANO**





BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **1080 P**



https://tomclancy-thedivision.ubisoft.com/game/es-es/home



The Division 2 es absolutamente continuista, pero su amplia oferta de contenido es irreprochable.

ASÍ, QUERIDOS **AGENTES,** SE LANZA UN JUEGO COMO SERVICIO

The Division 2

Qué rápidos somos los humanos. Aparece un virus mortal y nos falta tiempo para organizarnos en facciones de saqueadores que buscan la anarquía.

Los juegos como servicio son uno de los filones de la presente generación. Aventuras que van mucho más allá del contenido que ofrecen en el modo Historia y que pretenden alargarse durante años con nuevos contenidos. En ese sentido, tenemos claro que Massive Entertainment ha hecho un excelente trabajo y *The Division 2* goza de una oferta de contenido realmente interesante y completa de lanzamiento.

La propuesta jugable es casi idéntica a la de la primera entrega. De este modo, nos encontramos con tiroteos en tercera persona en los que el uso de coberturas es esencial para nuestra supervivencia. El argumento ha sido prácticamente eliminado de la ecuación. Hay una trama, sí, pero nunca llega a estar desarrollada y no aporta nada a la experiencia de juego. Esto hace que nuestra aventura pierda un poco de gracia ya que nunca tenemos una motivación especial ni por descubrir qué ha pasado en la capital de EE.UU. ni por avanzar en la historia. La obtención de nuevas armas y equipo vuelve a ser la clave de esa espiral jugable tan típica de la saga *Diablo* que a algunos les ha dado por llamar "looter shooter". El caso es que esta cuestión está muy bien equilibrada y el chorreo de nuevos objetos es tan constante que siempre estamos dispuestos a emprender una nueva misión para mejorar a nuestro personaje. El gran acierto de esta secuela es que al completar la historia principal y alcanzar el nivel 30, para lo que invertiremos precisamente unas 30 horas o más, se desbloquean

ECHA UN CABLE PARA HACER **"AMERICA GREAT AGAIN"**



① **EL ARGUMENTO** pasa casi desapercibido, pero va de reconstruir el país, que está sumido en el caos tras la aparición del virus del dinero.



② **NUESTRO CUARTEL** general, ubicado en la Casa Blanca, nos permite acceder a todo tipo de tiendas, mejoras, fabricación de equipo...



③ **RECLUTAR** a varios expertos ayudando en los campamentos irá desbloqueando el acceso a todo tipo de mejoras en nuestra base.



Las recompensas al acabar con un jefe final, a ser posible con muchos objetos amarillos, es la imagen más satisfactoria del juego.



En solitario ya resulta una propuesta realmente divertida, pero la diversión se multiplica y las misiones se agilizan al jugar con amigos.



Los escenarios hacen gala de lugares icónicos como el avión presidencial o el mismo capitolio.





Esta secuela no comete los errores del original y llega con contenido para tenernos enganchados durante meses.

las especialidades para nuestro agente. Tres clases con un completo árbol de habilidades y un arma única para cada uno. Si a eso le unimos la aparición de una nueva facción de enemigos, el trato está más que sellado: vamos a estar enganchados durante meses. Y esto de lanzamiento, porque el estudio ya ha confirmado que todos los DLC serán gratuitos (insertar aplausos aquí).

El diseño de los escenarios es el elemento que más ha mejorado respecto al juego original. Cada lugar que visitamos tiene algo especial y diferente que nos evita caer en el aburrimiento que debería producir la repetición del esquema de las misiones, que suele girar en torno a disparar y luego preguntar. Sin más. Buena parte de la culpa de que nunca llegue a cansarnos la tiene el diseño de niveles, que siempre favorece los tiroteos a distintas alturas o el flanqueo de nuestros rivales. Y ya que estamos, hay que decir que la IA también ha mejorado bastante. Aunque a veces hace cosas que no tienen mucho sentido, suele ser para sacrificar uno de sus peones y ponernos las cosas más difíciles. El apartado técnico, con unos escenarios llenos de detalle, una iluminación muy conseguida y unos efectos espectaculares, termina por redondear una aventura de lo más completa y pulida. Su único problema es que la ambientación es demasiado genérica, lo mismo que la mayoría de las armas que utilizamos o el aspecto de nuestros agentes. Por lo demás, estamos ante un gran ejemplo de cómo lanzar un juego como servicio.

El uso de coberturas es el auténtico quid de los tiroteos. Disparar sin parapetos es un suicidio total. Que conste, os hemos avisado.



El uso de habilidades, aunque sigue siendo importante, no lo resulta tanto hasta que nos enfrentamos a las dificultades más altas.

RECUPERANDO LAS CALLES DE LA CAPITAL

Siguiendo la línea de los últimos lanzamientos de Ubisoft, el mundo de juego está repleto de misiones y actividades en las que participar. Así, siempre tenemos la sensación de estar inmersos en una batalla sin fin por retomar el control de Washington D.C. que está plagada de bandas.



MISIONES. Principales y secundarias, tienen un desarrollo muy similar, con la típica estructura "esbirros y un jefe final".



TERRITORIO. Cada barrio está controlado por una facción. Podemos recuperarlo al completar distintas actividades y tareas.



ZONA OSCURA. Estas áreas, que mezclan JcJ y JcE, son uno de los grandes aciertos. Extraer equipo genera mucha tensión.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Los tiroteos y la IA. Los escenarios. El contenido, dosificado para ofrecer siempre algo nuevo.

» LO PEOR
El argumento no es ya malo, es inexistente. Su universo sigue siendo muy genérico.

Te gustará + que... THE DIVISION



Y + que... ANTHEM



92	**» GRÁFICOS** Escenarios muy detallados, buenos efectos, iluminación, animaciones...
85	**» SONIDO** El doblaje y los efectos son geniales, pero la banda sonora es floja.
90	**» DIVERSIÓN** Es muy repetitivo, pero el diseño de niveles y el "looteo" enganchan.
92	**» DURACIÓN** Unas 30 horas para completarlo y muchas más para obtener el 100%.
NOTA 91	Prácticamente nada es nuevo en esta secuela, pero es un gran ejemplo de cómo se debe lanzar un juego como servicio.







Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **TELLTALE**
Editor: **MERIDIEM GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,99 €**









JUGADORES **1** · JUG ONLINE **-** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

https://meridiem-games.com/es



Clementine llega al final de su camino en esta aventura predecible pero absorbente.

EL VIAJE FINAL Y ÉPICO DE **CLEMENTINE**

The Walking Dead Final Season

La conocida serie de aventuras con zombis de por medio llega a su final manteniéndose fiel a los cimientos que siempre ha poseído esta saga.

Todo llega a su fin. Y eso incluye lo relacionado con determinadas sagas, como es el caso. *The Walking Dead* se despide con un episodio que resulta muy continuista en todo lo relacionado con su propuesta jugable... pero, a pesar de eso, sigue siendo una aventura interesante.

La historia que nos presenta vuelve a convertirse en el principal reclamo de todo el juego, hecho que se ha venido repitiendo en toda la serie. Sin querer entrar en demasiados detalles para no destripar ni "spoilear" nada, una vez más la protagonista es Clementine. Todo tiene lugar un tiempo después de lo sucedido en la anterior entrega... pero no ha cambiado mucho el panorama en general. Nos toca tratar de mantenernos con vida en un mundo infestado por caminantes... o sea, zombis de lo más agresivo. Y no sólo eso, puesto que es necesario hacer lo propio con AJ, el protegido de Clementine. Un guión que, como era de esperar, nos invita a vivir situaciones tan desesperadas como memorables en algunos casos. Y, como siempre, no actuamos como jugadores pasivos, más bien lo contrario: cada decisión que tomamos a lo largo del juego tiene un gran impacto en el desarrollo. Y eso incluye la muerte de varios personajes. Además es necesario apuntillar que aquellos usuarios que jugaron a las ediciones precedentes podrán seguir desde el punto que lo dejaron, dado que el juego reconoce las partidas salvadas y, por lo tanto, las decisiones que tomamos en su día. ¿Y qué pasa para los que quieran jugar de nuevas a

SOBREVIVIENDO A LOS **CAMINANTES**



1 **LAS ESCENAS DE ACCIÓN** salpican la aventura y durante las mismas debemos acabar con los zombis a través de secuencias QTE.



2 **EXPLORAR LOS ESCENARIOS** suele reportarnos el hallazgo de algún que otro objeto interesante que puede venirnos bien horas después.



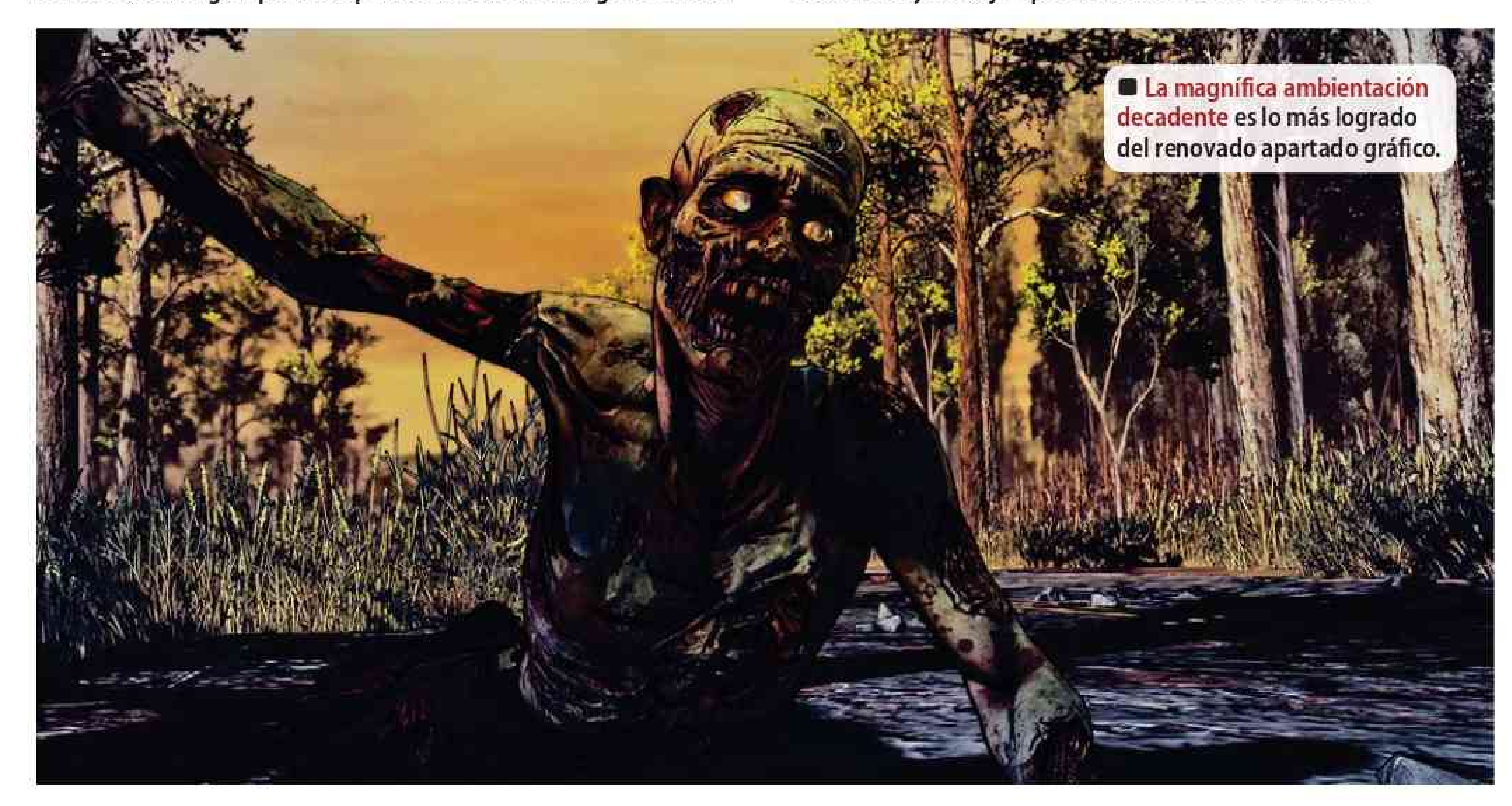
3 **¿QUIÉNES SON AMIGOS DE VERDAD?** Calar bien a los personajes que nos rodean es vital para evitar problemas en diversos momentos.



Es posible disfrutar de esta aventura aunque no hayamos jugado nunca a dicha saga... pero nos perderemos detalles argumentales.



Durante los enfrentamientos contra los caminantes es necesario estar alerta y no dejar que nos rodeen. De lo contrario...



La magnífica ambientación decadente es lo más logrado del renovado apartado gráfico.



Una vez más, la trabajada narrativa se convierte en el valor más sobresaliente que presenta esta nueva aventura.

este último episodio? Pues que pueden hacerlo perfectamente... siempre que estén dispuestos a perderse el trasfondo de Clementine y otros detalles argumentales importantes pero no vitales.

La mecánica de juego se ha mantenido prácticamente inalterable y no arriesga lo más mínimo en dicha parcela. Por lo tanto, estamos ante un título que combina varios elementos como son los diálogos con decenas de personajes, la exploración (muy limitada, eso sí) de escenarios de un tamaño reducido y, también, las secuencias de acción. Estas últimas suelen tener como protagonistas a los zombis y durante las mismas es necesario superar breves escenas con “quicktime events”. A pesar de estas secuencias, se trata de una aventura muy pausada, con un desarrollo que avanza lentamente permitiendo que la narrativa vaya deshilvanándose poco a poco. Por eso mismo sigue siendo un título bastante especial dirigido a un grupo de usuarios más o menos acotado, característica que por otra parte siempre ha estado asociada a las obras de Telltale Games. ¿Hemos echado en falta la presencia de novedades? Pues sí, no le habrían venido mal para evitar esa sensación de “esto ya lo he jugado antes” que rezuma el título. Pero esa falta de originalidad en su planteamiento no oscurece lo bien llevada que está la trama y lo interesante que resulta. *The Walking Dead: Final Season* supone un punto y final bastante satisfactorio para una saga que nos ha dejado unas “vivencias” y situaciones que muchos recordaremos para siempre.



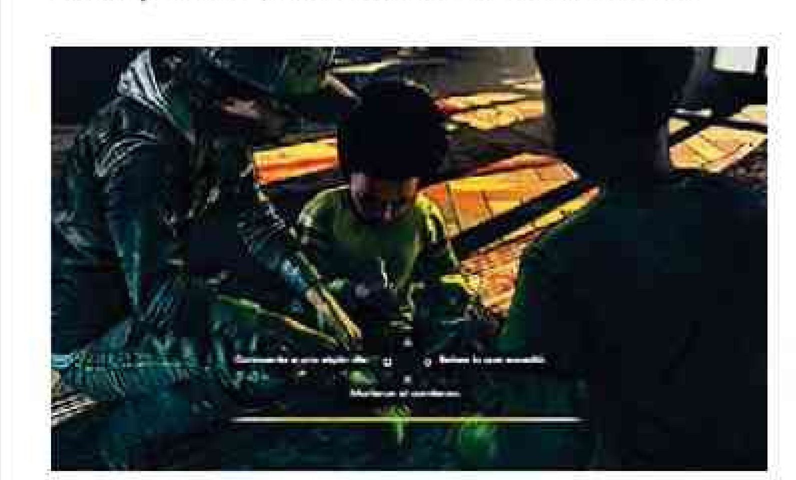
Si jugamos a las entregas anteriores el título recuperará la partida guardada y todo lo acontecido hasta este instante de la historia.



Las escenas violentas y el toque “gore” están a la orden del día en esta aventura. Los más sensibles deberían mirar hacia otro lado.

» UN MUNDO MUY DURO Y CAMBIANTE

Como ya sucediera en toda la saga, el mundo en el que se desarrolla toda la acción es de todo menos placentero. Decenas de zombis nos acechan constantemente y debemos ir acometiendo numerosas tareas para salir airosos de situaciones peliagudas... y, en ocasiones, de vida o muerte.



LA TOMA DE DECISIONES es uno de los puntos más importantes del juego. En función de ellas cambia el desarrollo...



LOS DIÁLOGOS (con textos en castellano) y la interacción con numerosos personajes secundarios es otra tarea fundamental.



LAS SORPRESAS INESPERADAS (desagradables en su mayoría) y los sustos también forman parte de esta aventura.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El argumento es realmente bueno. Algunas escenas que incluye son impactantes.

» LO PEOR

Este capítulo es más corto de lo esperado. No innova en ningún aspecto del juego.

Te gustará + que...

G. DE LA GALAXIA



Te gustará − que...

LIFE IS STRANGE 2



82	**» GRÁFICOS** Sin ser brillantes, son más vistosos que los plasmados en otras entregas.
87	**» SONIDO** La interpretación de las voces en inglés es excelente. Buena BSO.
83	**» DIVERSIÓN** La historia te atrapa desde el comienzo, pero no arriesga nada.
74	**» DURACIÓN** La aventura da para unas ocho horas, algo menos de lo habitual.
NOTA 81	Sin deparar ninguna sorpresa jugable, *The Walking Dead* se despide con un episodio muy interesante e incluso épico.





Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **SABER INTERACTIVE**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **16 DE ABRIL**
Precio: **39,99 €**

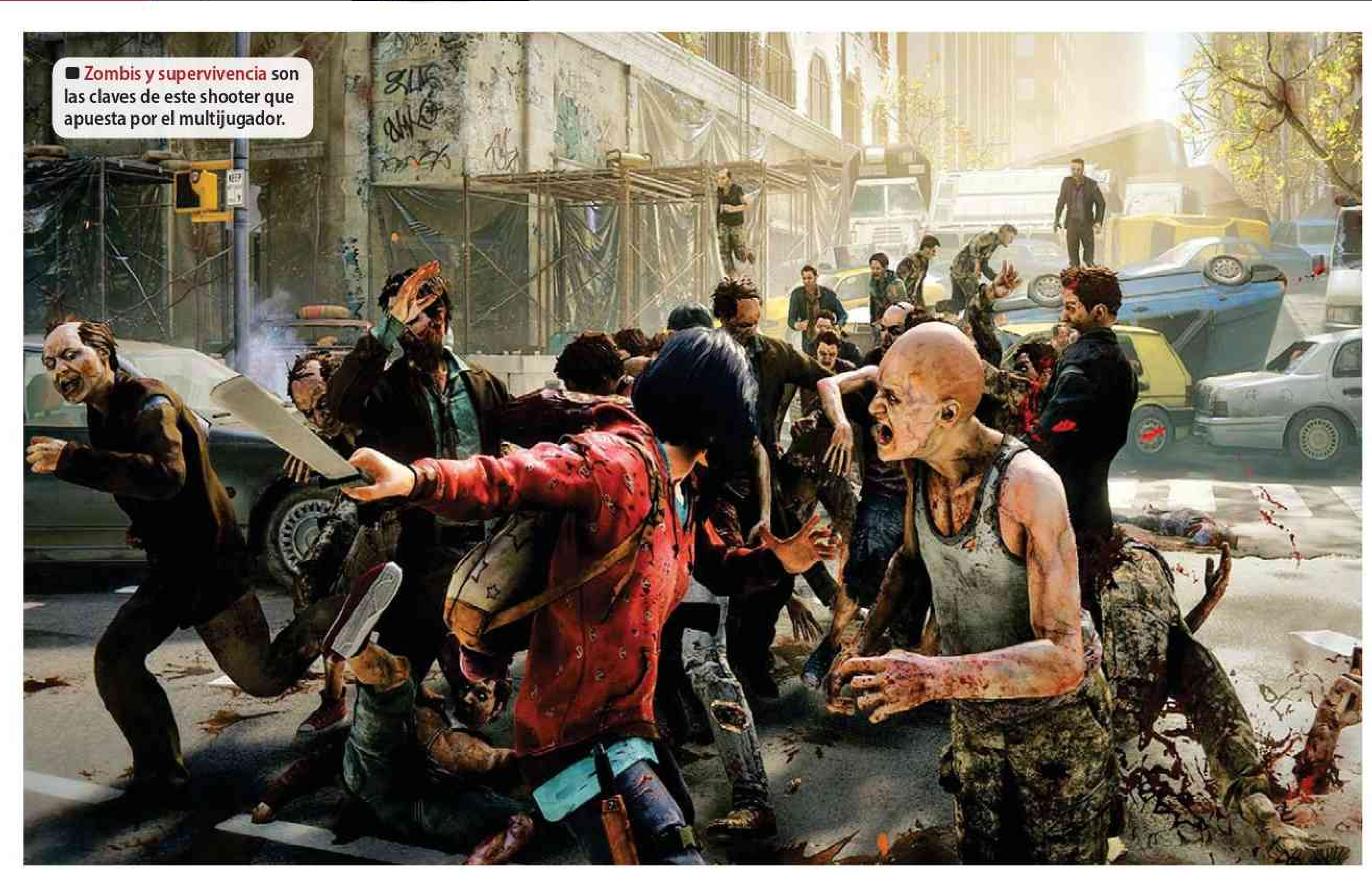







JUGADORES **1** · JUG ONLINE **2-8** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

https://wwzgame.com/



Zombis y supervivencia son las claves de este shooter que apuesta por el multijugador.

APOCALIPSIS ZOMBI EN CLAVE MULTIJUGADOR

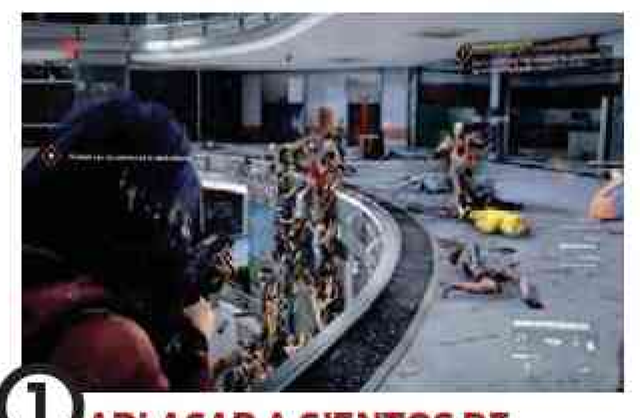
World War Z

La conocida película de Paramount Pictures ha sido trasladada a formato videojuego de manera muy acertada... ¡y con zombis por todas partes!

Una de las películas de zombis de mayor éxito reciente, *Guerra Mundial Z*, se ha visto transformada de manera brillante en un shooter que rebosa acción por todos sus poros. Un título que, por derecho propio, se convierte en una de las primeras sorpresas de la temporada... y de paso, en uno de los referentes dentro de su género.

El estilo de juego que ha adoptado esta producción de Saber Interactive es una que actualmente está bastante de moda: disparos en tercera persona con un fuerte componente online. De esta forma y a lo largo de tres localizaciones bien diferenciadas (Nueva York, Moscú y Jerusalén) nos las tenemos que apañar para salir con vida de continuas acometidas de zombis. ¡Hasta 500 de estos seres pueden llegar a ir a por nosotros de manera simultánea! Una auténtica locura apocalíptica que ha sido bien resuelta y que se disfruta mucho jugando en compañía. Efectivamente, porque si bien es posible afrontar el modo Campaña en solitario (aunque siempre vamos acompañados de otros tres personajes más controlados por la CPU), lo suyo es sumergirnos en el modo cooperativo para cuatro usuarios online. Esta modalidad se convierte en el modo de juego estrella de esta obra, pudiendo escoger a nuestro personaje entre cuatro posibles candidatos por escenario. Y como seguro que estáis imaginando, es posible elegir una especialización concreta para dichos protagonistas, siendo lo ideal conformar al equipo más equili-

¡SUPERVIVENCIA EXTREMA!



1 **APLACAR A CIENTOS DE ZOMBIS** es nuestra tarea primordial. ¡Según los desarrolladores pueden aparecer unos 500 en pantalla!



2 **INVESTIGAR LOS FONDOS** puede depararnos suculentas recompensas en forma de nuevas armas, explosivos, munición, etc.



3 **CUANDO UN PERSONAJE CAE EN COMBATE,** tenemos unos instantes para tratar de reanimarlo. Y si "palman" todos... ¡game over!



Más de 25 armas están a nuestra disposición, desde pistolas y subfusiles a rifles de francotirador, granadas o ametralladoras.



Cuatro personajes diferentes están disponibles en cada zona, pudiendo escoger la especialización que más nos apetezca.



Técnicamente es un título notable y además goza de una formidable ambientación.





Hordas interminables de zombis os esperan en esta aventura de acción de claro carácter multijugador online

brado posible para combatir a tanto zombi... y poder contarlo. El componente acción se alza como el ingrediente más importante de todos los que integra el título. Los tiroteos son continuos y para defendernos podemos echar mano de un buen número de armas, más de 25 distintas, incluyendo desde lanzamorteros a granadas, subfusiles o rifles de francotirador.

Para dotar de mayor dinamismo a la aventura a medida que avanzamos es necesario ir superando diversas misiones. Y si bien ninguna de ellas resulta especialmente innovadora, aportan bastante interés al título... al menos a corto y medio plazo. Sí, porque a la larga tanto disparo puede acabar siendo algo monótono para los jugadores que no estén habituados a este tipo de propuestas, aunque para paliar este aspecto también se han incluido opciones complementarias, como un modo multijugador PvPvZ para ocho usuarios. Este despliegue jugable tan notable ha sido bien respaldado por una parcela técnica muy llamativa, destacando la fluidez general a la que se desarrollan las refriegas así como la excelente ambientación de orientación apocalíptica. No sorprende (ni lo pretende) en todo lo relacionado con su jugabilidad, pero *World War Z* es un muy buen representante dentro de su género y va mucho más allá de la licencia en la que se basa.



Como podéis comprobar, durante la aventura es posible contemplar escenas así de "curiosas". El gore está muy presente.



Cuando estemos en apuros, utilizar un botiquín para curar nuestras heridas es una gran idea. Pero lleva algo de tiempo...

TRES GRANDES ZONAS DE CONFLICTO

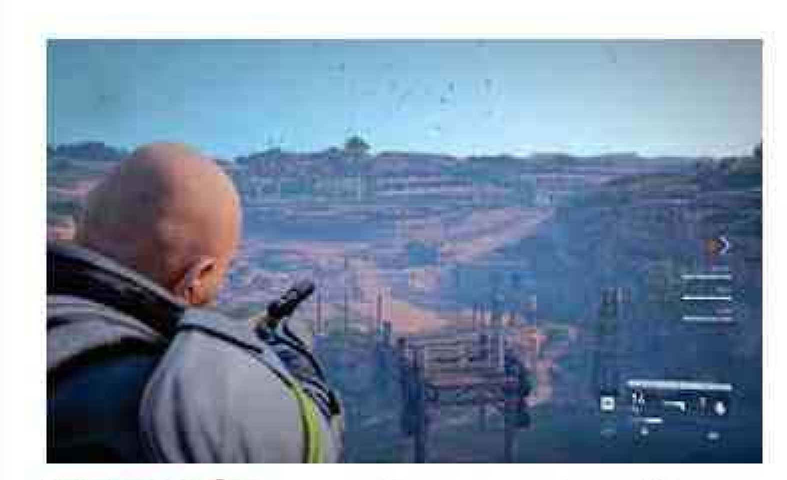
En este shooter en tercera persona es posible liarnos a tiros en tres escenarios (Moscú, Jerusalén y Nueva York) que, a su vez, albergan otras tres localizaciones diferentes. Es decir, que es posible disfrutar de nueve niveles distintos. Y lo mejor es que podemos escoger cualquiera de ellos desde el inicio.



NUEVA YORK es, en nuestra opinión, una muy buena opción para comenzar nuestro periplo en este juego de supervivencia.



MOSCÚ puede que sea nuestra localización favorita dado que goza de un amplio abanico de escenarios muy diferentes.



JERUSALÉN posee algunas de las misiones más duras del juego... y también de las más gratificantes de afrontar. Un buen desafío.

VALORACIÓN

LO MEJOR
La campaña cooperativa es excelente. Acción constante: no hay un segundo de respiro.

LO PEOR
Puede hacerse algo monótono en ocasiones. Jugando en solitario pierde bastante gracia.

Te gustará ⊖ que...



Te gustará ⊖ que...



82	**GRÁFICOS** Destaca la cantidad de zombis que nos acechan: hasta 500 a la vez.
81	**SONIDO** Trabajadas voces en inglés y efectos muy contundentes y variados.
83	**DIVERSIÓN** Jugando en compañía, es un título ideal para descargar adrenalina.
87	**DURACIÓN** Podría incluir más niveles, pero compensan sus múltiples modos.
NOTA 83	Lejos de ser un "fan service" insustancial, este shooter de esencia multijugador basado en *World War Z* es muy notable.





12

Género:
AVENTURA GRÁFICA

Desarrollador:
CAPCOM

Editor:
CAPCOM

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
29,99 €

JUGADORES **1**
JUG ONLINE **NO**
TEXTOS **INGLÉS**
VOCES **INGLÉS/JAP.**
BLU-RAY **NO**
RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.ace-attorney.com/trilogy/



El abogado más "protestón" llega a PS4 en un recopilatorio con sus tres primeras aventuras.

PHOENIX WRIGHT, UN **ABOGADO** PECULIAR

Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy

El mejor bufete de abogados traslada su sede a PS4, en un recopilatorio digital con las tres primeras aventuras de Phoenix Wright... "only in english".

Un abogado tiene que ser tenaz, exhaustivo y observador. Phoenix Wright suma a esas cualidades un enorme corazón y un carácter atolondrado, del que hace gala en este recopilatorio. *Ace Attorney Trilogy* reúne las tres primeras aventuras del letrado, cuya saga nació en 2001 para Game Boy Advance. 14 casos distintos, con sus respectivos juicios; en ellos debemos interrogar a los testigos, analizar las pruebas y buscar contradicciones para probar la inocencia de nuestro cliente. Fuera de los tribunales trabajamos como detectives, buscando pistas que nos ayuden a descubrir a los autores del crimen.

En una aventura conversacional, la pieza más importante es el guión, y esta saga es intachable. Con una estética anime, al carisma irresistible de Wright se suma el de Mia, Godot, Maya, Edgeworth y el resto de personajes de la serie. Cada episodio "engancha" con una mezcla magistral de humor, momentos dramáticos y, sobre todo, muchas sorpresas y revelaciones. A esto se suman unos protagonistas que, al estar tan bien escritos, logran que les cojamos cariño. Aunque la mecánica de los juicios a veces caiga en el "ensayo y error" para dar con la solución, el desarrollo se mantiene lo bastante fresco y variado. Las mecánicas incluso se alteran en los capítulos más avanzados, al introducir elementos como el Magatama (un objeto que permite descubrir mentiras). Es una pena que, en unas aventuras en las que el texto tiene tanta importancia, nos lleguen sin traducir al castellano. Y tampoco lo veremos en formato físico en Occidente, aunque la version japonesa trae también textos en inglés.



La escena del crimen contiene pistas e información que nos ayudarán a la hora de señalar al culpable en el juicio.



Las pruebas se pueden consultar en todo momento, e incluso presentarlas ante contradicciones de un testigo.

LOS TRES MAYORES CASOS DE **PHOENIX WRIGHT**



① **PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY.** Wright se "estrena" como abogado, en un caso de asesinato que muy pronto se vuelve personal.



② **PHOENIX WRIGHT: JUSTICE FOR ALL.** Un golpe en la cabeza deja a Phoenix amnésico, en un juego que introduce a Pearl, la hermana de Maya.



③ **PHOENIX WRIGHT: TRIALS AND TRIBULATIONS.** El nuevo fiscal Godot y un vistazo al pasado de Wright son las claves de esta entrega.



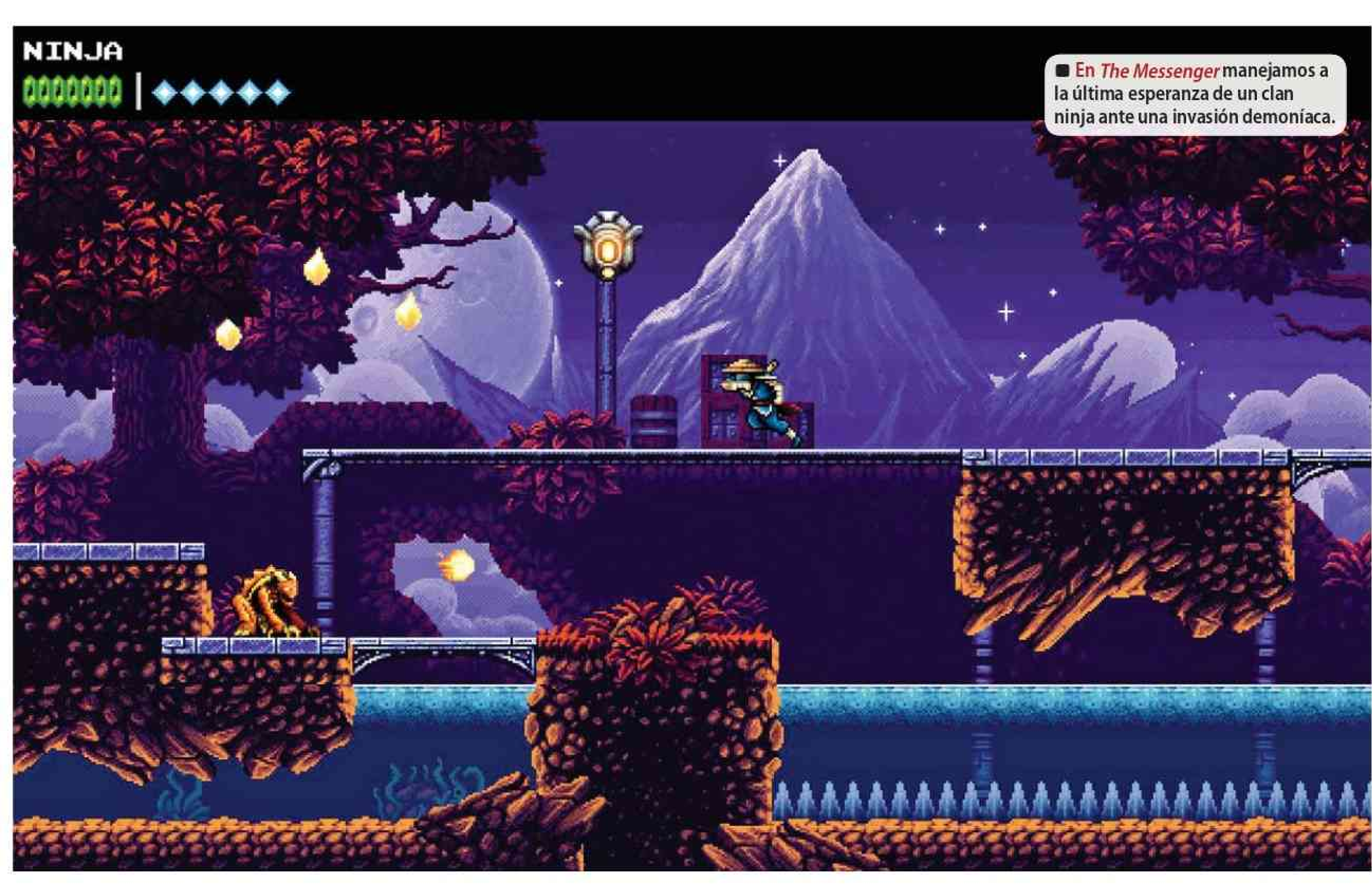
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las historias son una "montaña rusa" de emoción. Obliga a pensar. El humor "anime".

» LO PEOR
Es absurdo que llegue sin traducir. Sobrio en lo visual. No incluye ninguna novedad.

80	**» GRÁFICOS** En 2D y en general estáticos. No son "la bomba" pero tienen su encanto.
80	**» SONIDO** Gran banda sonora y voces muy puntuales... En inglés o japonés.
84	**» DIVERSIÓN** Es muy gratificante investigar, deducir claves y encontrar al culpable.
87	**» DURACIÓN** Más de 60 "horazas" de juicios, investigación y muchas sorpresas.
NOTA 82	Pese al "PROTESTO" por la falta de traducción, la trilogía es ideal para conocer tres juegos por los que no pasan los años.





■ En *The Messenger* manejamos a la última esperanza de un clan ninja ante una invasión demoníaca.

CON **NINJAS** TODO MEJORA... Y LOS **METROIDVANIA** TAMBIÉN

The Messenger

¿Se puede sorprender a estas alturas con un juego de ninjas de estética retro y desarrollo en 2D? Pues aunque parezca difícil, la respuesta es SÍ.

Con algunos meses de retraso con respecto a su lanzamiento en otras plataformas, llega a PS4 esta producción de Devolver Digital desarrollada por Sabotage que demuestra que *Sekiro: Shadows Die Twice* no es el único gran juego de ninjas que podemos disfrutar en la actualidad.

***The Messenger* es un declarado homenaje al clásico *Ninja Gaiden*,** tan declarado que se hacen abundantes bromas y guiños al respecto durante su trama (con textos en castellano). Una trama que nos invita a controlar a la última esperanza de un clan ninja ante una invasión demoníaca. No vamos a contar más para no desvelar las sorpresas. Porque *The Messenger* consigue sorprender. Y mucho. Comienza proponiéndonos un desarrollo en 2D con estética de 8 bits repleto de acción y plataformas, en el que nos abriremos paso por 12 niveles muy bien diseñados usando distintas habilidades ninja que iremos desbloqueando y mejorando, desde garras para trepar por las paredes hasta el llamado "paso de nube" (una especie de doble salto con un ataque aéreo entre medias). Pero, cuando parecía que habíamos cumplido nuestra misión y que el juego llegaba a su fin, de repente el juego muta y "evoluciona" hasta convertirse en un "metroidvania" más propio de los 16 bits, con un nuevo enfoque de los niveles, nuevos objetivos y rutas y, sobre todo, más horas de diversión. Una idea genial y muy bien implementada que coloca a *The Messenger* entre lo mejorcito del género, a lo que también contribuye un gran sistema de control que responde a la perfección y su banda sonora "chiptunera" a cargo del artista Rainbowdragoneyes. No os lo perdáis.



■ Una de las mayores virtudes de *The Messenger* es su sistema de control, que responde a la perfección.



■ En esta particular tienda podremos mejorar nuestras habilidades... y tener conversaciones descacharrantes.



» UN MENSAJERO VENIDO DE OTRO TIEMPO

① **DESARROLLO... ¿CLÁSICO?** El desarrollo en 2D que aúna acción y plataformas termina mutando a una estructura de niveles "metroidvaniesca".

② **LA MUERTE TENÍA UN PRECIO.** Cada vez que morimos, el diablillo Guapifeo nos resucita, pero a cambio de las próximas gemas que recojamos.

③ **JEFES FINALES.** Por supuesto, no faltan los jefes finales de todo tipo. Eso sí, no son especialmente difíciles de "despachar", salvo excepciones.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su grandioso diseño logra sorprender y su sistema de control responde a la perfección.

» LO PEOR
Los enemigos se terminan repitiendo mucho y nos ha parecido un poco fácil, en general.

85	**» GRÁFICOS** Sus gráficos evocan con acierto los tiempos pretéritos a los que alude.
90	**» SONIDO** "Chiptunera" banda sonora a cargo del artista Rainbowdragoneyes.
89	**» DIVERSIÓN** Los fanáticos de este tipo de juegos lo van a disfrutar de principio a fin.
86	**» DURACIÓN** Más de 12 horas. No le habría venido mal un punto extra de dificultad.
NOTA 88	Gracias a su cuidado diseño y a su gran sistema de control, *The Messenger* está entre lo mejorcito de su género.





3+

Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **3DCLOUDS**
Editor **AVANCE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **44,90€**

JUGADORES **1** · JUG ONLINE **2-8**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.xenonracer.com/



Algunos escenarios son bastante más llamativos que otros, como por ejemplo, éste ambientado en Tokio.

CARRERAS FUTURISTAS A RITMO DE TECHNO

Xenon Racer

En el año 2030, la conducción está marcada por velocidades imposibles y luces de neón. Pero no todo brilla en este nuevo y trepidante arcade.

Hay juegos de velocidad que parecen tener clara su naturaleza desde el mismo momento de su nacimiento. Y el nuevo *Xenon Racer* es un buen ejemplo de ello. Con una conducción muy cercana al clásico *Ridge Racer* y una estética propia del mítico *WipEout,* lo nuevo de 3DClouds promete resultar una apuesta segura para los amantes del género... al menos en teoría.

A pesar de su naturaleza arcade, aprender a dominarlo requiere su tiempo. Sobre todo debido a la gran razón de ser del juego: los derrapes. Estos no siempre se adaptan bien a las curvas, haciendo que las carreras resulten un poco frustantes al principio, hasta que se aprenden los detalles de cada circuito. A lo que también hay que sumar un comportamiento algo caprichoso por parte de la IA de los pilotos rivales. Debido a ello, cada carrera puede terminar resultando un paseo o una pesadilla con independencia de lo bien o mal que lo hagamos. Pero a pesar de estos desajustes, *Xenon Racer* acaba siendo un título bastante entrenido. Tanto el diseño de sus vehículos como los futuristas escenarios resultan bastante vistosos, recreando con libertad ciudades reales como Tokio, Boston o Miami. Además de contar con una aceptable cantidad de modos de juego, que van desde el plato principal, la llamada Xenon Racing Championship, hasta la posibilidad de competir en carreras rápidas, pantalla partida o hasta ocho usuarios a través de Internet. Todo ello, además, con una potente banda sonora que, si bien se vuelve un poco machacona en ocasiones, le sienta como anillo al dedo a las intensas carreras.





Cada tipo de cámara no solo cambia la visión, sino que también puede llegar a afectar a la conducción.



Técnicamente se trata de un juego bastante resultón, sin llegar tampoco a ser ningún prodigio gráfico.



VALORACIÓN

LO MEJOR
La estética futurista y la banda sonora son bastante atractivas. Y al final engancha.

LO PEOR
Las carreras son un poco arbitrarias, incluso tratándose de un juego de estilo arcade.

76	**GRÁFICOS** Los circuitos y los coches son vistosos, pero tampoco sorprenden.
80	**SONIDO** Buena banda sonora, que está muy por encima de las voces.
71	**DIVERSIÓN** Entretenido, a pesar de que cuesta cogerle el truquillo a los circuitos.
79	**DURACIÓN** Desbloquear todos los coches y escenarios lleva su tiempo.
NOTA 73	Un arcade que no innova demasiado dentro del género, pero que gustará a los aficionados más pacientes.

CÓMO CONVERTIRSE EN EL PILOTO DEL MAÑANA



① **DERRAPES.** Son la esencia del juego, y resultan divertidos, pero en los circuitos más complicados pueden convertirse en un dolor de cabeza.



② **ERS.** O la típica barra de turbo. Utilizarla en las rectas es esencial para ganar puestos. Se puede rellenar en los escenarios o a base de derrapar.



③ **GARAJE.** Durante el juego es posible ir desbloqueando coches, y también modificar aspectos como su color, las ruedas o la montura.





■ Rol en su estado más puro es lo que nos ofrece esta ambiciosa pero imperfecta producción.

ROL, AVENTURAS **Y SUPERVIVENCIA EXTREMA**

Outward

Adéntrate en una aventura de carácter RPG repleta de peligros en el que sólo el mero hecho de mantenerse con vida es una auténtica hazaña.

Sin hacer apenas ruido *Outward* se presenta en PS4 en forma de RPG. Y no hablamos de un representante común dentro de su terreno, sino de uno bastante especial debido a su desarrollo, tan ambicioso y completo como, por desgracia, no exento de diversos defectos.

Orientado de manera especial hacia los amantes de dicha categoría, lo que nos ofrece este trabajo del estudio Nine Dots es una jugabilidad tremendamente variada y llena de posibilidades... que no ha llegado a ser culminada como nos hubiera gustado. Como aventureros improvisados nos embarcamos en un viaje en el que, después de crear a nuestro personaje mediante un editor bastante rudimentario, nos vemos inmersos en un mundo ficticio tan vasto como repleto de tareas que realizar... y peligros que afrontar. Como RPG puro y sin concesiones, tenemos que hacer casi de todo: combatir en tiempo real contra criaturas de todo tipo, dialogar con decenas de personajes, cazar animales para alimentarnos, ir potenciando nuestras aptitudes y mejorando nuestro equipo... Si por algo puede presumir esta obra es por ofrecer una jugabilidad tan rica como duradera, y lo mejor de todo esto es que podemos disfrutar de ella tanto en solitario como en compañía de un amigo gracias al modo multijugador. El problema es que este sugerente planteamiento no ha sido bien ejecutado, dado que el título presenta numerosos defectos como un control impreciso, un sistema de combate muy tosco, problemas con la cámara, etc. Y técnicamente tampoco destaca (más bien lo contrario). Una auténtica pena.



■ El modo para dos jugadores tanto a pantalla partida como online es una de las mejores bazas de este juego.



■ El editor de personajes no podía faltar en un RPG, si bien en este caso se muestra bastante limitado.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Muchas tareas que llevar a cabo. Su extensión es considerable. El modo a dobles.

» LO PEOR
Técnicamente es muy flojo. Algunas mecánicas de juego no están bien implementadas.

61	» GRÁFICOS Lo peor del título: parece un juego de PS3 y no especialmente vistoso.
72	» SONIDO Las melodías y los efectos cumplen, pero el doblaje es muy mejorable.
64	» DIVERSIÓN El desarrollo es un tanto irregular y mezcla aciertos con errores graves.
82	» DURACIÓN La aventura garantiza bastantes horas de exploración y combates.
NOTA 68	El buen planteamiento que ostenta este RPG queda condicionado por una ejecución bastante mejorable.

» UNA **AVENTURA ROLERA** DE LO MÁS VARIADA



① **MANTENER ALIMENTADO** al protagonista es algo vital y para ello es necesario realizar ciertas tareas, como por ejemplo salir de caza.



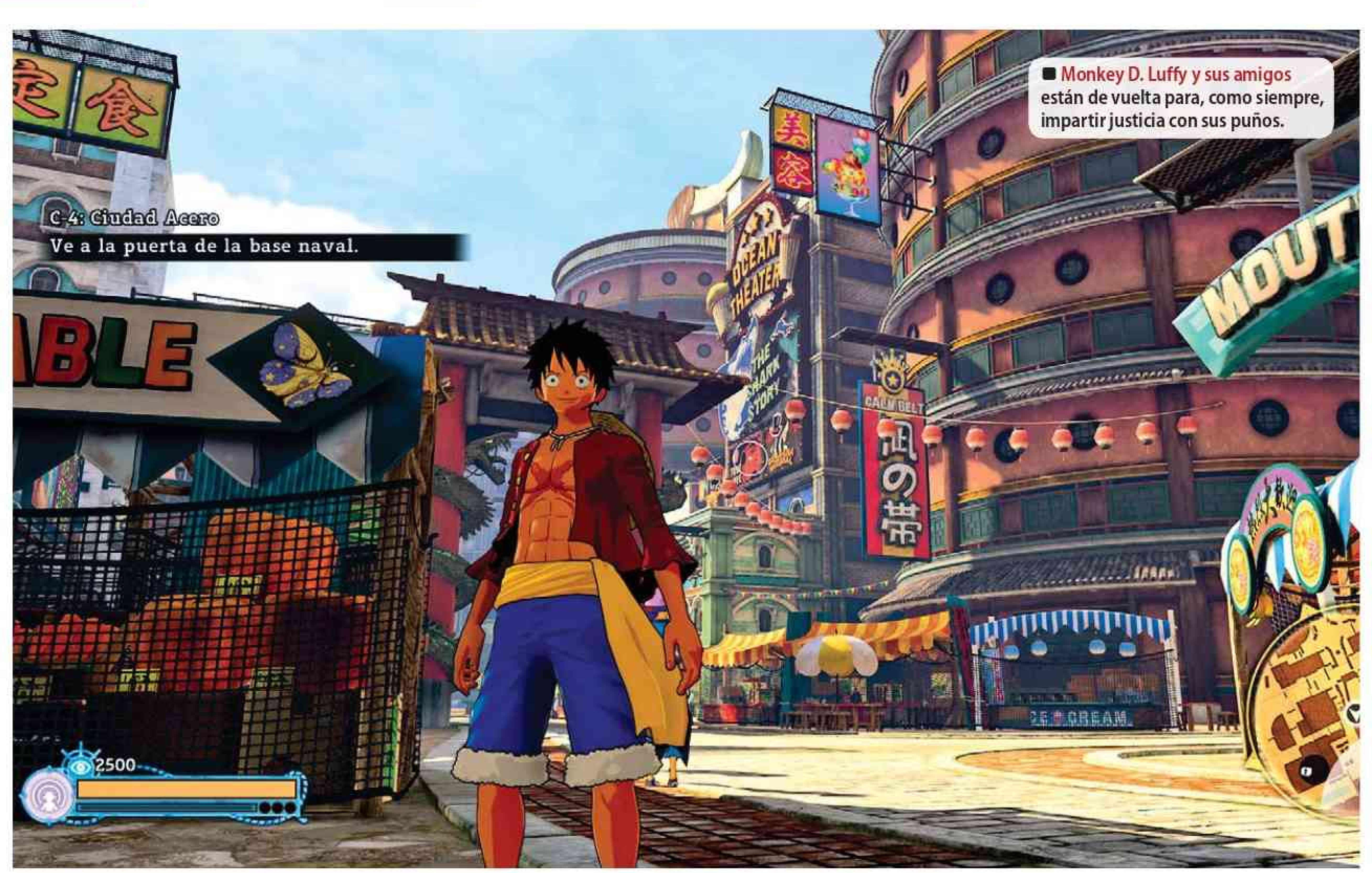
② **MULTITUD DE PERSONAJES** pueblan los escenarios, en especial en las aldeas. Menos mal que *Outward* cuenta con subtítulos en castellano.



③ **LOS ENFRENTAMIENTOS** contra todo tipo de bestias y adversarios son muy frecuentes. Hay que estar siempre en guardia.







Monkey D. Luffy y sus amigos están de vuelta para, como siempre, impartir justicia con sus puños.

"ESTAR SOLO **ES MÁS DOLOROSO** QUE SALIR HERIDO"

One Piece World Seeker

Monkey D. Luffy siempre afronta sus aventuras con valentía y una gran sonrisa en la cara. En *World Seeker* no encontramos ni lo uno ni lo otro.

Después de una extraña emboscada encabezada por un misterioso alcaide de La Marina, los archiconocidos tripulantes del Thousand Sunny acaban en paradero desconocido. Será tarea de Luffy emprender la búsqueda de sus compañeros y, una vez juntos, desentrañar los enigmas que rodean a Isla Prisión. Una extensa región, que se estrena en la saga, con parajes preciosistas y unos habitantes de lo más variopintos.

La premisa suena apetecible. No hay duda de que la estructura de mundo abierto encaja a la perfección con el espíritu de One Piece. El problema es que tras un bello e impactante envoltorio encontramos un título que fracasa estrepitosamente en su apartado jugable. Los entornos, diseñados con mimo y detalle, resultan vacíos y sin vida. Además, un juego de este tipo debe estar acompañado de un abanico de actividades y tareas alrededor de la aventura principal, pero en el caso de *One Piece World Seeker* no es así. Todas las misiones secundarias se basan en la recolección de objetos, con lo que separarnos del eje central de la trama es insustancial y tan repetitivo que pasadas unas horas hasta el más completista tirará la toalla. Todo esto podría solventarse en parte si la acción resultara divertida, pero el sistema de combate y la IA enemiga son tan simples que con machacar un par de botones sin parar seremos capaces de vencer hasta a los jefes más imponentes. Tan solo se salva la historia, creada expresamente para la ocasión por el mismísimo Eiichiro Oda, pero en todo lo demás el juego no hace justicia a la franquicia, ni a sus millones de fans.





El carisma de los personajes está bien plasmado, aunque solo podemos controlar a Luffy.



El árbol de habilidades intenta maquillar, sin éxito, la falta de profundidad del combate y su progresión.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La trama y tono de la aventura. Se nota que el guion es de Eiichiro Oda, padre del manga.

» LO PEOR
El combate es demasiado simple y las misiones secundarias son tediosas y repetitivas.

80	**» GRÁFICOS** Presenta un mundo exuberante que "se mira, pero no se toca".
70	**» SONIDO** El doblaje es excepcional pero la música pasa desapercibida.
50	**» DIVERSIÓN** La ausencia de reto y variedad lastra enormemente la experiencia.
60	**» DURACIÓN** Doce horas de campaña y más relleno que el propio anime.
NOTA 60	Todos los fans queremos un buen mundo abierto de One Peace. Está claro que este *World Seeker* está muy lejos de serlo.

» UN CAPITÁN **NO ES NADA** SIN SU TRIPULACIÓN



① **LAS EXPEDICIONES.** Encarga tareas a tus amigos para conseguir recursos. No van a estar todo el día tomando el sol en el Thousand Sunny.

② **EQUIPAMIENTO Y ATUENDO.** Habla con Franky o Usuff para modificar tu aspecto y confeccionar objetos que mejoren tus estadísticas.

③ **EL KARMA.** Es importante que mantengas una buena relación con tus aliados. Esto te dará acceso a misiones y cinemáticas especiales.



Género:
SHOOTER
Desarrollador:
UBISOFT MONTPELLIER
Editor:
UBISOFT
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,99 €

JUGADORES: 1
JUG ONLINE: 2-4
TEXTOS: CASTELLANO
VOCES: CASTELLANO
BLU-RAY: SÍ
RESOLUCIÓN: 1080 P

https://spacejunkiesgame.com/

EXCLUSIVO PlayStation.VR



El espacio es pura inmensidad y belleza, pero también el escenario ideal para luchar.

LA **GRAVEDAD** ESTÁ **SOBREVALORADA**... Y ES UN **ROLLO**

Space Junkies

Más allá de la atmósfera se cuecen los combates más locos y frenéticos. No pierdas el tiempo mirando al cielo y pon a punto tu PlayStation VR.

La realidad virtual parece el entorno ideal para plantear nuevos horizontes en un género como el shooter en primera persona. Ubisoft se mete en harina y nos propone un arcade competitivo sólido y directo que parte de la original premisa de que los enfrentamientos tienen lugar en la ingravidez del espacio exterior. Un interesante punto de partida bien rematado, pero no exento de errores que lastran el conjunto.

Las bases de *Space Junkies* son claras y sencillas. Estamos ante un FPS, totalmente enfocado en la acción multijugador, que nos plantea combates de hasta cuatro jugadores simultáneos enmarcados en tres modos de juego: todos contra todos, duelo a muerte por equipos y partida de "el rey". En este aspecto el juego peca de conformismo, tanto



por la escasez de modos como por la poca originalidad de los mismos. Además, los seis escenarios disponibles de lanzamiento, aunque vistosos y bien diseñados, saben a poco tras las primeras horas de partida. A pesar de esto, en lo que realmente brilla *Space Junkies* es en su jugabilidad. Los enfrentamientos en gravedad cero son realmente divertidos y aportan ese punto novedoso y creativo que se echa falta en otros apartados del juego. La movilidad es cómoda e intuitiva ofreciendo contiendas en las que el enemigo nos puede abordar desde cualquier dirección. Desgraciadamente y aunque el título lo pide a gritos, no es compatible con PlayStation Move, lo cual habría aportado una mayor inmersión y precisión en el apuntado. Quizás, con un buen soporte post-lanzamiento, sus carencias puedan ser subsanadas.



El crossplay con PC es un claro acierto para mantener unida a la comunidad y facilitar el matchmaking.



Las siete armas con las que cuenta nuestro arsenal son insuficientes y demasiado convencionales.

» BREVE GUÍA DEL **"SPACER"** GALÁCTICO



① **PRACTICA.** Aprovecha los tutoriales y la sala de espera para familiarizarte con la movilidad del personaje y el manejo de las armas.



② **CLASES.** Escoge el personaje y la raza que encaje con tu manera de jugar. Aspectos como la velocidad, ataque y defensa dependerán de ello.



③ **PERSONALIZA.** A medida que subimos de nivel desbloqueamos diferentes accesorios y skins para nuestro personaje. Mata con estilo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La ausencia de gravedad le da personalidad a las contiendas y al diseño de niveles.

» LO PEOR
Además de su manifiesta escasez de modos, la incompatibilidad con PlayStation Move.

75	**» GRÁFICOS** Visualmente es atractivo y sólido, aunque las texturas son mejorables.
80	**» SONIDO** La BSO y efectos son correctos y se agradece el doblaje al castellano.
80	**» DIVERSIÓN** Es muy entretenido aunque se echan en falta más jugadores por partida.
40	**» DURACIÓN** Su mayor punto flaco. En cuanto a modos y arenas se queda muy corto.
NOTA 69	La propuesta es llamativa, pero mejoraría sustancialmente con más contenido y con la compatibilidad con PS Move.



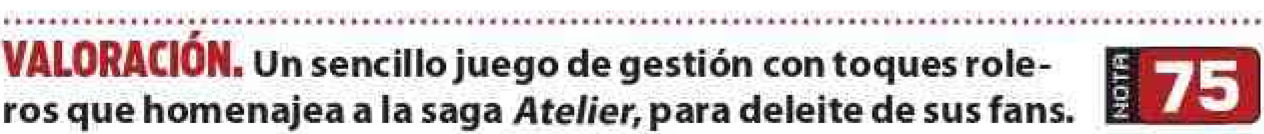


Nuestro objetivo será hacer crecer una ciudad gracias a nuestras gestiones y a la ayuda de alquimistas de la saga *Atelier.*

PS4 | KOEI TECMO/KOCH MEDIA | ROL | YA DISPONIBLE | 59,99 €

Nelke & the Legendary Alchemists: Ateliers of the New World

La saga rolera *Atelier* ha cumplido 20 años y Gust lo celebrá con este homenaje que, sin ser un RPG al uso, encantará a los fans de esta serie. *Nelke & the Legendary Alchemists* es un "spin-off" con no pocos toques de rol en el que el objetivo principal es construir una ciudad. La protagonista es Nelke, una aristócrata que ha sido nombrada gobernadora de Westwald, un lugar que al principio no es más que una pequeña aldea, pero que irá creciendo gracias a nuestras gestiones y a la ayuda de muchos alquimistas procedentes de otras entregas de la saga *Atelier* (*Salburg, Arland, Dus*k y la trilogía *Mysterious* entre ellas) con lo que el "fan service" está garantizado. Las opciones de gestión son sencillas y aunque este factor es el que más pesa, también tendremos otras cosas que hacer como visitar a los personajes y mejorar la relación con ellos o investigar nuevas rutas, lo que conllevará sencillos combates. Eso sí, casi todo es a través de menús y pantallas estáticas, aunque conserva la colorida estética de la serie.



VALORACIÓN. **Un sencillo juego de gestión con toques roleros que homenajea a la saga *Atelier*, para deleite de sus fans.** NOTA **75**



Las opciones de gestión son bastante sencillas. Por desgracia los textos están en inglés.







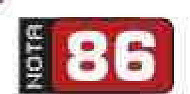
Aveline y Connor regresan con un espectacular "lavado de cara" de sus respectivas aventuras.

PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 39,99€

Assassin's Creed III Remastered

Las aventuras del guerrero mohawk Ratonhnhaké:ton suelen estar entre las menos "queridas" de la saga *Assassin's Creed III.* Y es algo muy injusto, porque a pesar de los fallos de ritmo del juego (como toda la parte con Haytham Kenway), este título posee momentos muy poderosos, con una magnífica ambientación. El salto a las 4K hace que el juego luzca imponente. Además incorpora ajustes en sus mecánicas, todo el DLC del juego original y el remaster de *Assassin's Creed: Liberation*. Y si tienes el pase de temporada de *AC: Odyssey*, recibirás todo sin coste adicional.

VALORACIÓN. **Resolución 4K, escenarios más atractivos, nueva iluminación, el DLC... Y "de propina", el remaster de *Liberation*. ¡Así da gusto!**


NOTA **86**



Realizar los distintos hechizos es bastante intuitivo gracias al uso de dos mandos Move.

PS4 | CARBON STUDIO/AVANCE | ACCIÓN | 26 DE ABRIL | 29,95 €

The Wizards: Enhanced Ed.

Con un año de retraso con respecto a su salida en otros dispositivos de realidad virtual llega a PS VR *The Wizards,* aunque con una edición "aumentada" y en formato físico, cortesía de Avance. Seremos un aprendiz de mago que, bajo una vista subjetiva y usando mandos Move, nos enfrentaremos a todo tipo de criaturas fantásticas usando distintos hechizos como rayos eléctricos o bolas de fuego. Su ejecución es sencilla e intuitiva y funcionan realmente bien. Y esta versión incluye un escenario extra, que sin embargo no maquilla el aspecto más flojo del juego: es bastante corto.

VALORACIÓN. **Combate contra fantásticas criaturas realizando hechizos gracias a la "magia" de PlayStation VR. Eso sí, te durará pocas horas.**


NOTA **74**



■ *The Occupation* atesora una gran trama y buenas ideas, pero su desarrollo no está a la altura.

PS4 | BADLAND GAMES | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 29,95 €

The Occupation

En un Reino Unido en decadencia y con conflictos sociales, un "oportuno" atentado terrorista anima al periodista Harvey Miller a tratar de descubrir la verdad cueste lo que cueste. Para ello, nos sumergimos en un desarrollo en primera persona centrado en el sigilo, cuya historia lo cierto es que engancha, con sus giros de guión, revelaciones, descubrimientos sorprendentes... El juego transcurre en tiempo real, estructurándose en cuatro grandes capítulos divididos por horas, así que no debemos perder de vista nuestro reloj. Por desgracia, las mecánicas de sigilo no están bien implementadas y su control es algo tosco, lo que termina arruinando la experiencia. Una lástima.

VALORACIÓN. **Plantea una gran trama, pero un juego de sigilo en el que el sigilo no está bien trabajado... Y su control es tosco y tiene "bugs".**




■ El juego se desarrolla en una "ochentera" versión de Suecia dominada por las máquinas.

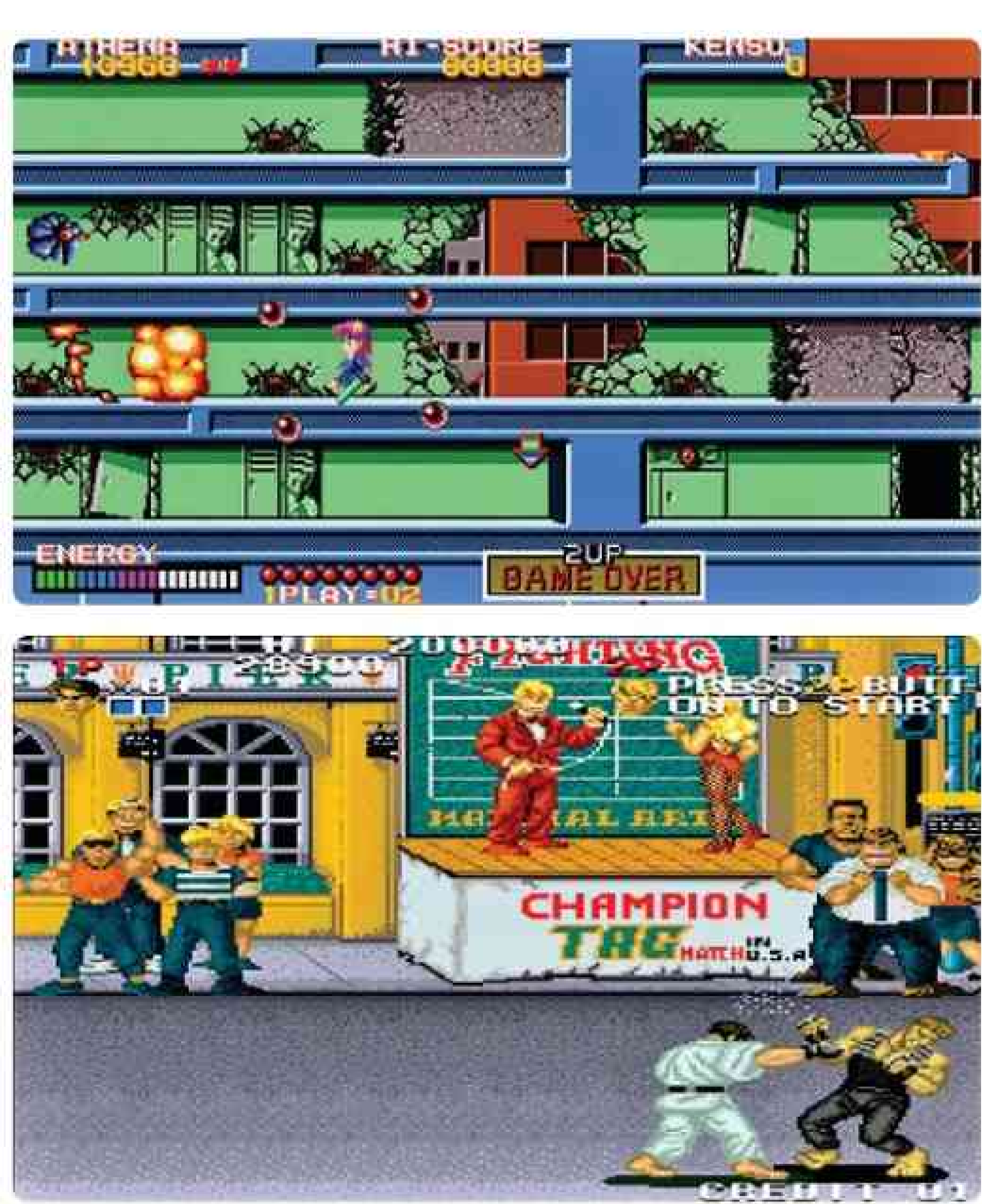
PS4 | AVANLANCHE/KOCH MEDIA | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 39,95€

Generation Zero

Avalanche Studios, creadores de la serie *Just Cause*, tratan de sorprendernos con un shooter muy "personal", ambientado en su Suecia natal, en una especie de década de los ochenta alternativa en la que las máquinas se han hecho con el control. Podremos enfrentarnos a este mundo post-apocalíptico solos o junto a otros 3 jugadores, que a la postre es la opción más recomendable, ya que en solitario puede resultar complicado avanzar y las misiones son de lo más repetitivas (y jugando con gente eso siempre es más llevadero), casi tanto como los entornos. Y este factor termina lastrándolo, a pesar de que técnicamente no está nada mal.

VALORACIÓN. **Un shooter curioso por su planteamiento y ambientación, que se disfruta más en cooperativo aunque sus defectos acaban condenándolo.**











■ *Prehistoric Isle* es uno de los 25 clásicazos incluidos en este recopilario "ochentero" de SNK.

PS4 | BANDAI NAMCO | VARIOS | YA DISPONIBLE | 39,99 €

SNK 40th Anniversary Collection

La mítica compañía SNK celebra sus cuarenta años de existencia con una buena sartenada de sus clásicos con más solera. En total, 25 juegos se van a dar cita en este recopilatorio, que se centra en los arcades de la década de los ochenta, por lo que se deja fuera otros títulos memorables de la casa pero más "modernos", como podrían ser los *Metal Slug* o la saga *The King of Fighters*. Aquí encontramos títulos más añejos, como los tres *Ikari Warriors*, *Athena* y *Psycho Soldier*, el glorioso (y puñetero) *P.O.W.*, "mata-mata" como *Alpha Mission* o *Prehistoric Isle*... Como en todas las selecciones, puede que echéis de menos algún título, pero en general diríamos que la lista está bastante bien. Además, ofrecen buenas opciones de configuración, como poder jugar con un marco o ajustarlo a la pantalla "estirando" la imagen, distintos filtros, escoger entre la versión japonesa u occidental y entre el arcade o la conversión a consola... Y hay un Museo en el que podremos ver imágenes de los juegos, leer curiosidades (con textos en castellano), escuchar las BSO... O sea, un festival para nostálgicos y fans de SNK.

VALORACIÓN. **Un buen homenaje al legado ochentero de una de las compañías más legendarias.**

NOTA 78



COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



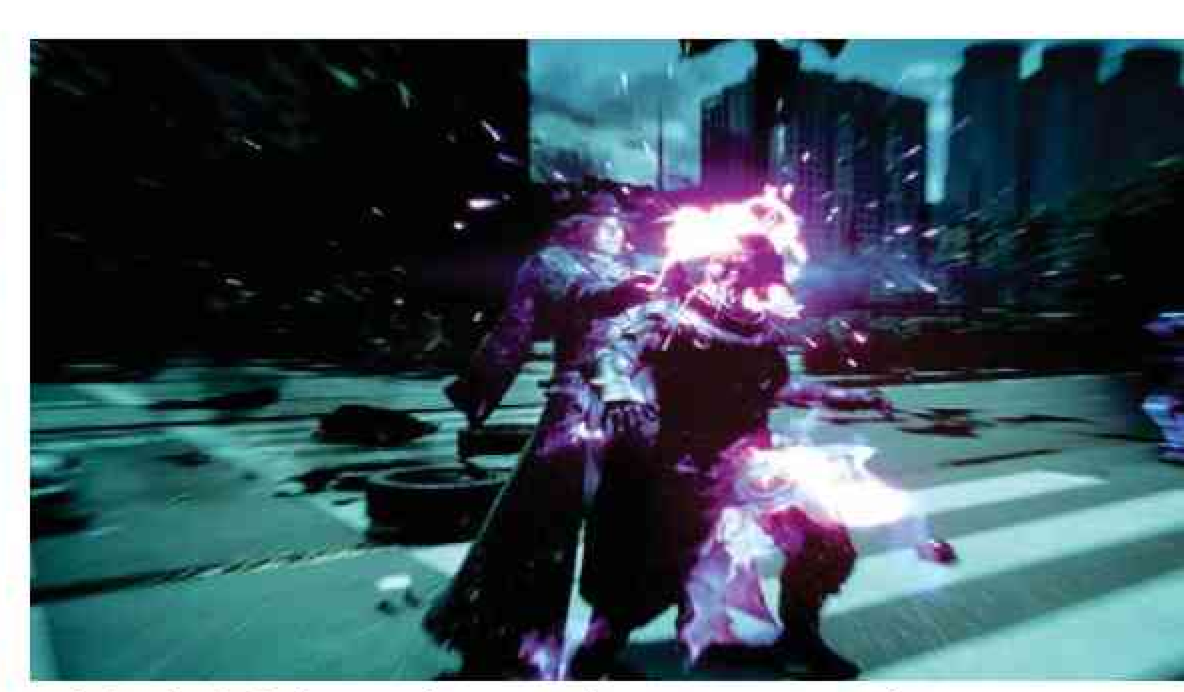
PS4 | SQUARE ENIX | ROL | YA DISPONIBLE | 9,99 €

FINAL FANTASY XV

Episode Ardyn

La historia de *Final Fantasy XV* llega a su fin con el lanzamiento del último contenido descargable de todos: Episode Ardyn. Ambientado 35 años antes de los acontecimientos de *Final Fantasy XV*, este episodio relata una historia inédita narrada desde el punto de vista de Ardyn Lucis Caelum, y nos revela qué llevó a este salvador despechado a buscar venganza contra la Casa de Lucis. Esto nos llevará a infiltrarnos en la ciudad de Insomnia para destruir a sus enemigos, acabando con la paz del lugar, con poderosísimos ataques y habilidades únicas de Ardyn, como Alzada espectral y Tornado turbio. Además Ifrit pasa a ser el aliado sidéreo de Ardyn, capaz de calcinar a los enemigos con sus llamas. También encontraremos un modo Foto y una tienda de sombreros en la que adquiriremos un montón de accesorios. Y habrá recompensas al completar el episodio, como son el nuevo atuendo de Ardyn y la espada Ráksasa+ para Noctis.

VALORACIÓN. **Los incondicionales de *FFXV* no querrán perderse el último DLC de este genial RPG.**



Ardyn Lucis Caelum es el protagonista y cuenta con poderosos ataques y habilidades únicas como Alzada espectral o Tornado turbio.



Podremos explorar la ciudad de Insomnia como nunca y hacer fotografías espectaculares de este entorno gracias al modo Foto.





PS4 | BETHESDA | ROL | YA DISPONIBLE | GRATIS

FALLOUT 76

Modo Supervivencia

Ya se puede jugar a la beta del modo Supervivencia de *Fallout 76*, con nuevos desafíos semanales para ganar recompensas legendarias, lugares de reaparición y viaje rápido limitados, marcadores que clasifican a los jugadores...

VALORACIÓN. **Una nueva y competitiva forma de jugar a *Fallout 76* que es independiente del juego principal.**



PS4 | WARNER | AVENTURA | YA DISPONIBLE | GRATIS

HITMAN 2

Mapa de Hantu Port

Este último mapa para Sniper Assassin, el modo cooperativo independiente de *Hitman 2*, nos lleva a un depósito de contenedores en Singapur, donde tendremos que impedir un secuestro eliminando diversos objetivos.

VALORACIÓN. **Podemos manejar al Agente 47 o cumplir este contrato a través del modo cooperativo online.**



PS4 | SONY | MUSICAL | 12,99 €

BEAT SABER

Monstercat Music Pack Vol. 1

Diez nuevas canciones de la mano del sello discográfico canadiense independiente Monstercat, conocidos por aunar a grandes artistas expertos en diferentes estilos de música electrónica. Se pueden comprar sueltas por 1,99 €.

VALORACIÓN. **Más "madera" para este "juego de acción musical" concebido para PS VR y con mandos Move.**



PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 4,99 €

■ SHADOW OF THE TOMB RAIDER

El Gran Caimán

Una violenta deidad amenaza a los habitantes de San Juan en este nuevo DLC de *Shadow of the Tomb Raider.* Para salvarlos, Lara deberá enfrentarse a un grupo de mercenarios para impedir una catástrofe de gran magnitud. Podremos equiparnos con el atuendo de piel de reptil (más resistente), la escopeta con silenciador Azote Susurrante, así como con la habilidad Volcán, que permite crear munición incendiaria para escopeta que hará arder los objetos inflamables y a muchos enemigos. Y ahora, todas las tumbas de la Campaña se podrán jugar en los modos Reto de puntuación y Contrarreloj.

VALORACIÓN. Resuelve la nueva tumba volcánica de desafío y recoge sus valiosas recompensas. Este DLC puede adquirirse por separado.



PS4 | CAPCOM | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ DEVIL MAY CRY 5

Palacio Sangriento

El modo de juego Palacio Sangriento ya está disponible como descarga gratuita para todos los poseedores de *Devil May Cry 5.* Se trata de un modo de juego de Supervivencia que nos enfrentará a hordas de enemigos y jefes finales de dificultad creciente, mientras competimos también en una dura lucha contra el cronómetro. Juega en el papel de Dante, Nero o V en este modo a través de múltiples niveles repletos de enemigos y pon a prueba tus habilidades para demostrar demostrar quién es el auténtico rey del infierno. Eso sí, debemos tener terminado el juego en dificultad Humano o Cazademonios antes de poder acceder a este contenido (que es gratuito).

VALORACIÓN. Enfréntate a hordas de enemigos en diferentes niveles y pon a prueba tus habilidades en este modo clásico de *DMC* (que además es gratuito).



PS4 | DEEP SILVER | AVENTURA/SHOOTER | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ METRO EXODUS

Actualización Comando

Esta actualización incluye un buen puñado de nuevas características, pone en marcha mejoras y corrige diversos problemas y fallos que hasta ahora podríamos encontrarnos en *Metro Exodus.* El modo Nueva Partida+ ofrece a los usuarios una nueva forma de experimentar el juego, garantizándoles el acceso a todas las arañas y accesorios desbloqueados en partidas anteriores. Incluido en Nueva Partida+ se encuentra la función Comentario de los Desarrolladores, que nos permite encontrar cintas especiales en las que los miembros del equipo de 4A Games analizan algunas de las decisiones de diseño que tomaron en esa ubicación al desarrollar el juego.

VALORACIÓN. Algunas interesantes opciones nuevas y no pocos ajustes y correcciones de fallos es lo que trae la actualización de uno de los grandes "tapados" de 2019.

PS4 | SONY | VELOCIDAD | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ GRAN TURISMO SPORT

Actualización 1.36

Un total de cinco vehículos nuevos han sido añadidos a la actualización 1.36 de *GT Sport*, destacando los nuevos Super Formula japoneses que llegan totalmente renovados (podremos elegir un monoplaza con motor Honda y otro con motor Toyota). También añade varios modelos italianos icónicos, como Lamborghini Countach 25th Anniversary, el Ferrari 250 GT y el Lancia Stratos '73. Además, se ha añadido el nuevo evento Super Formula Championship (Liga Amateur) para poder disfrutar de los nuevos monoplazas en el modo GT League. Y también se ha añadido el trazado de Autopolis al modo Experiencia en circuitos.

VALORACIÓN. *Gran Turismo Sport* se enriquece con cinco nuevos vehículos, un nuevo Evento y un par de nuevos circuitos.



■ El mítico Ferrari 250 GT Berlinetta es uno de los cinco nuevos modelos que incorpora esta actualización.

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Los miembros de PlayStation Plus no sólo disfrutan del multijugador online: cada mes viene repleto de grandes juegos (este mes valorados en 90 euros). Aquí están las novedades que no te debes perder.





LUCHA POR TU **SUPERVIVENCIA** COMO UN BÁRBARO

JUEGAZO DEL MES

Conan Exiles

Prepara tu espada, cimmerio. *Conan Exiles* es un juego de supervivencia en un mundo abierto ambientado en la salvaje época de Conan el Bárbaro. Sobrevive en un mundo hostil, construye tu reino y domina a tus enemigos en despiadados combates y épicas batallas. Empieza con las manos vacías y forja el legado de tu clan, construyendo desde pequeños hogares a fortalezas gigantescas. Libra batallas empuñando espadas, arcos, armas de asedio o incluso asume el control de gigantescos avatares de los dioses y arrasa las ciudades enemigas. Explora un mundo enorme lleno de desafíos: caza animales para obtener recursos, mata a monstruos para hacerte con sus tesoros y adéntrate en las profundidades de la tierra para descubrir los secretos de antiguas civilizaciones. Podrás coincidir con hasta 40 jugadores, o bien jugar en solitario.





LOS OTROS JUEGOS DEL MES

A partir de marzo, la selección de juegos del mes incluido dentro de PS Plus se centrará sólo en títulos de PS4. Ya no habrá de Vita ni PS3.



PS4 MELBOT STUDIO PARTY GAME

MELBITS WORLD

Los miembros de PlayStation Plus de España y Portugal podrán descargar *Melbits World Demo* (con 6 divertidísimos niveles para toda la familia y amigos) y *Melbits World Collector's Pack*, que incluye 9 avatares y 7 temas de la BSO (eso sí, no incluye el juego completo).



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos de un montón de descuentos y ventajas en todo tipo de productos, desde comida a domicilio a entradas de cine, ropa, complementos... Visita **www.playstationplus.es/catalogo/productos** y busca la oferta que mejor se adapte a tus gustos. Este mes destacamos:

GAME

DESCUENTOS A ELEGIR

25€ de descuento al comprar una PS4 Pro, 5€ en *The Last of Us Remastered*, 10€ en el Aim Controller y otros 10€ en un jugoso pack de 4 juegos de PlayLink.



40% DE DESCUENTO

Descuento del 40% en la suscripción anual a tu revista favorita. ¡No dejes pasar esta oportunidad y suscríbete!

Regalo original.com

20% DE DESCUENTO

Los miembros de PS Plus tenemos un 20% de descuento en todos los productos en esta web que nos ayuda a acertar con el regalo más original.





UN **DARK SOULS** EN PLAN FUTURISTA

JUEGAZO DEL MES
The Surge



Por su enfoque y su dificultad, para muchos *The Surge* es una especie de *Dark Souls* futurista. Te despertarás en un complejo devastado, equipado con un exoesqueleto y tendrás que luchar contra humanos, robots y perversas IA en combates muy novedosos, ya que podremos apuntar y cortar partes del cuerpo específicas de nuestros enemigos. Equípate, mejora y crea nuevas armas y armaduras con estas piezas y hazte más fuerte a través de un original sistema para subir de nivel. Disfrútalo sin coste adicional gracias a PS Plus.

LO QUE NO TE PUEDES PERDER

FIFA Global Series Local Qualifiers Spain

El torneo FIFA 19 Global Series Local Qualifier Spain es un torneo oficial del circuito de la EA Sports FIFA 19 Global Series, y se disputará en dos fases: la primera será online los días 29 y 30 de abril. La segunda fase será presencial y se jugará el sábado 25 de mayo en Madrid. Los mejores jugadores del torneo recibirán FIFA Pro Points que les servirán para clasificarse para los Playoffs que dan acceso a la FIFA eWorld Cup, además de estupendos premios económicos. Toda la info en play.eslgaming.com/spain



LAS MEJORES OFERTAS ESTÁN EN PS PLUS

La primavera llega a PS4 cargada de ofertas en juegazos seleccionados, pero además, si eres de PS Plus, tendrás descuentos adicionales del 5%, 10% o del 18% en títulos tan destacados como: *Marvel's Spider-Man* o *Assassin's Creed Odyssey*. Entérate de todas las ofertas disponibles para PS Plus en store.playstation.com/es-es

Un montón de Pluses

Comprando la suscripción de 12 meses de PS Plus podrás disfrutar por 4,99€ al mes de:

- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **PlayStation League**.
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **100 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store,** que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.





Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 7,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 24,99 €.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 59,99 euros (4,99 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.



MULTIJUGADOR ONLINE
THE DIVISION 2

Una vez más, os tenemos que recordar que sólo los miembros de PlayStation Plus podemos disfrutar del mejor multijugador online en PlayStation 4. En este sentido, este mes destacamos *The Division 2*, el nuevo juego de acción de Ubisoft que nos anima a combatir junto a nuestros amigos en una versión alternativa de Estados Unidos que ha sido consumida por un virus. ¡No te lo pierdas!



COMPLEMENTOS
EXCLUSIVOS CON PS PLUS

Y todos los "plusers" tendrán acceso cada mes a complementos exclusivos de juegazos como *Path of Exile, Dragon Quest XI* o *Warframe*; además de exclusivos packs para los battle royale más populares, como *Apex Legends, H1Z1* y por supuesto *Fortnite*. También hay temas para PS4 exclusivos para miembros de PS Plus.



LA MUERTE NOS SIENTA DE MUERTE

LOS MEJORES SOULS-LIKE

Si hay algo que hemos aprendido a amar durante la última década es a morir. A morir una y mil veces, de las formas más horribles y frustrantes, si la fórmula jugable es tan genial como la del subgénero forjado por los *Dark Souls*.

ANALIZAMOS:

- BLOODBORNE
- DARK SOULS TRILOGY
- HYPER LIGHT DRIFTER
- LORDS OF THE FALLEN
- NIOH
- SALT AND SANCTUARY
- SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE
- THE SURGE


La pesadilla de *Bloodborne* es, a nivel jugable, un precioso sueño hecho realidad.





CACERÍAS A LA LUZ DE LA **LUNA MÁS SANGRIENTA**

Bloodborne

Formato: **PS4**
Desarrollador: **FROM SOFTWARE**
Editor: **SONY**
Precio: **19,95 €**



Textos: CASTELLANO
Voces: CASTELLANO

Hidetaka Miyazaki evolucionó la fórmula *Souls* en esta joya exclusiva de PS4 que, en lo jugable, supone el paso previo a lo visto en el reciente *Sekiro*.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** La fantasía medieval de los *Dark Souls* deja paso a una ciudad ficticia de corte victoriano, Yharnam. La trama gira en torno a la sangre, una enfermedad que ha transformado en bestias a los habitantes de la ciudad y unos antiguos dioses. Como es habitual en las obras de From Software, todo se va desvelando con cuentagotas, mediante descripciones de ítems y leyendo entre líneas.

» **APARTADO TÉCNICO.** El apoyo de Japan Studio se dejó notar mostrando unos gráficos y unas animaciones muy por encima del nivel que el estudio de Miyazaki solía ofrecernos. La dirección artística, como siempre, es absolutamente soberbia.

» **ESPÍRITU SOULS.** Como juego de From Software, el espíritu *Souls* rebosa en cada píxel del juego. Los cambios en la fórmula, sin embargo, son muchos. El más notable afecta a los combates, ya que los esquives son la nueva piedra angular sobre la que se sustentan. La ausencia casi total de escudos, además, invita a unas batallas mucho más directas. Otros detalles, como que ya no haya niebla anunciando la llegada de jefes, eliminar el parámetro "peso" o la posibilidad de recuperar energía contragolpeando en el momento justo, son parte de la evolución que hace que *Bloodborne* tenga identidad propia.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
Una evolución de la fórmula *Souls* que resulta casi perfecta. Todo es sobresaliente: arte, control, diseño de niveles, jefes...


Dark Souls Trilogy es una de las recopilaciones más importantes en años.





EL PADRE DEL GÉNERO REGRESA **POR TRIPLICADO**

Dark Souls Trilogy

Formato: **PS4**
Desarrollador: **FROM SOFTWARE**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **69,95 €**
Jugadores: 1
Juego online: 2-4
Textos: CASTELLANO
Voces: INGLÉS

Una de las sagas más influyentes de la década acaba de regresar a PS4 con un pack que reúne las tres entregas de la saga, sus DLC y las bandas sonoras.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Resumir la trama de tres juegos tan gigantescos es imposible. Los denominadores comunes, si es que los hay, son mundos oscuros, malditos y en los que los jugadores reciben datos sobre la historia con cuentagotas. Simplificando mucho, todas versan sobre la importancia del fuego, la muerte, el renacimiento y tienen protagonistas que están muertos, como Bruce Willis.

» **APARTADO TÉCNICO.** Las diferencias entre las tres entregas son muy importantes. Las dos primeras salieron en PS3. Es cierto que en la trilogía se incluye el *Dark Souls* original remasterizado y la versión mejorada, *Scholar of the First Sin*, de la segunda entrega, pero se nota que son juegos de la pasada generación. *Dark Souls III*, eso sí, se ve de lujo y todos tienen una dirección artística formidable.

» **ESPÍRITU SOULS.** Lógicamente, no hay ningún juego con más espíritu *souls* en esta comparativa que las tres entregas de la saga de este pack. Argumento minimalista, combates complejos y profundos, dificultad endiablada, un diseño de niveles soberbio, un control exquisito o una ambientación espectacular son sólo algunas de las características que han encumbrado la saga *Dark Souls*.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
Si por separado ya nos parecen aventuras indispensables, ya os podéis imaginar el bombazo que supone esta recopilación.



■ Es el más alejado de la fórmula *Dark Souls*, pero comparten esencia jugable.





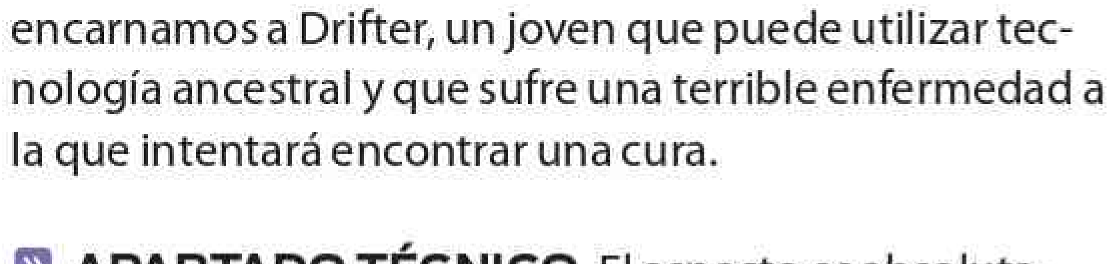
EL PRIMO LEJANO Y **PIXELADO** DE *DARK SOULS*

Hyper Light Drifter

Formato: **PS4**
Desarrollador: **HEART MACHINE**
Editor: **PLAYISM**
Precio: **18,99 €**
Jugadores: 1-2 · Jue. online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: NO

Tras una exitosa campaña de Kickstarter y un desarrollo bastante accidentado, *Hyper Light Drifter* se ha convertido en uno de los grandes indies de PS4.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Nosotros encarnamos a Drifter, un joven que puede utilizar tecnología ancestral y que sufre una terrible enfermedad a la que intentará encontrar una cura.



» **APARTADO TÉCNICO.** El aspecto es absolutamente clavado al de un juego de SNES, así que no encontramos grandes alardes. Eso sí, las animaciones son muy suaves, la dirección artística es preciosa y, aunque no tiene voces, a nivel sonoro destaca su gran BSO.

» **ESPÍRITU SOULS.** Es, sin duda, el juego menos similar a la obra de From Software de todos los que aparecen en esta comparativa. Hay un elemento, su endiablada dificultad, por el que siempre los han comparado, pero hay mucho más. Nuestro protagonista cuenta con unos ataques algo "lentos", por lo que no vale aporrear botones y debemos planificar concienzudamente nuestros ataques. Además, cada tipo de enemigo cuenta con sus propias rutinas de comportamiento, por lo que debemos estudiarlos para salir victoriosos en los combates. Por último, la historia también se cuenta con pequeños detalles y de forma orgánica, hilando los fragmentos de argumento que vamos rascando aquí y allá. Por lo demás, hablamos de un juego muy diferente, con combates en los que esquivar resulta fundamental y en donde usamos armas a distancia. ■

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**
Su dificultad puede echar para atrás a los más impacientes, pero es un juego precioso, muy pulido y embriagador.



■ Los juegos con éxito suelen generar multitud de copias. Algunas, son clavaditas.





APRENDE LUCAS, ESTO SÍ ES EL **ATAQUE DE LOS CLONES**

Lords of the Fallen



Formato: **PS4**
Desarrollador: **DECK13**
Editor: **CI GAMES**
Precio: **19,95 €**



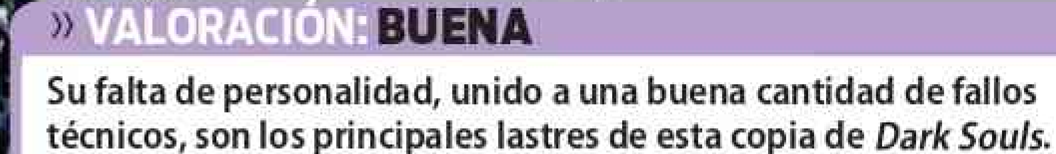
Jugadores: 1 · Jue. online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

La sequía de RPG de acción para la nueva generación durante el primer año de vida de PS4 se acabó con la ligera llovizna de este clon sin tapujos de *Dark Souls*.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Nuestro héroe, Harkyn, es un guerrero repudiado que debe acabar con un antiguo dios que pretende resucitar junto a su pandilla de secuaces. La ambientación es de fantasía medieval pura y dura, con unos diseños muy recargados que recuerdan, en cierta manera, a *Darksiders*.

» **APARTADO TÉCNICO.** Como buena parte de los juegos de aquellos primeros meses de vida en PS4, los gráficos dejan bastante que desear.

» **ESPÍRITU SOULS.** La fotocopia es total, desde los movimientos o la pérdida de experiencia al morir hasta las rutinas de algunos enemigos y el uso de puntos de control que resucitan a nuestros rivales. Eso sí, también tiene novedades interesantes, como un multiplicador de experiencia que va creciendo al derrotar enemigos y que se reinicia al descansar en los puntos de control, invitándonos a no hacerlo y arriesgar a tope. ■



» **VALORACIÓN: BUENA**
Su falta de personalidad, unido a una buena cantidad de fallos técnicos, son los principales lastres de esta copia de *Dark Souls*.





El mejor imitador de la fórmula *Souls* nos lleva a encarnar al primer samurái occidental de la historia.





EL **TEAM NINJA** SE VISTE DE SAMURÁI

Nioh







Formato:	PS4
Desarrollador:	TEAM NINJA
Editor:	SONY
Precio:	39,95 €
Jugadores	1
Tod online	2
Textos	CASTELLANO
Voces	INGLÉS/JAP

Nadie ha sabido imitar la exitosa fórmula *Souls* hasta la fecha como esta sobresaliente aventura que, además, introduce novedades de lo más interesantes.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** William Adams, el primer samurái occidental de la historia, es el atractivo protagonista de esta aventura que, además de katanas y otras lindezas del Japón feudal también mezcla elementos sobrenaturales como los yokai, criaturas demoníacas del folclore nipón.

» **APARTADO TÉCNICO.** Como es costumbre (diríamos que mala) en el subgénero *Souls*, no es un portento gráfico, aunque es muy fluido, sólido en todos sus aspectos y los tiempos de carga son muy breves. La dirección artística, eso sí, es sobresaliente.

» **ESPÍRITU SOULS.** Buena parte de los elementos jugables son clavados a la saga de From Software, como perder la experiencia al morir, la elevada dificultad, etc... *Nioh*, pese a todo, introduce muchas novedades. El sistema de "looteo" quizás sea la mayor. Como si fuera *Diablo*, obtenemos equipamiento de distinta rareza al acabar con los enemigos. En el herrero, además, podemos crear nuestras propias armas y armaduras, subirlas de nivel o incluso cambiar su aspecto. En cuanto a los combates, el sistema de tres posturas (elevada, media y baja) modifica completamente el tipo de ataque, lo que añade una mayor profundidad jugable. Lo que menos nos gusta, que no es un mundo abierto.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

Que alguien se atreva a copiar la fórmula *Dark Souls* es casi de lógica. Que consiga mejorarla en algunos aspectos, es la leche.



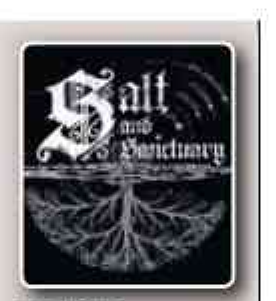
Su aspecto de 16 bits no debe llevarnos a engaño, estamos ante un juegazo.





ASÍ SERÍA ***DARK SOULS*** EN LA ERA DE LOS **16 BITS**

Salt and Sanctuary





Formato:	PS4/PS VITA
Desarrollador:	SKA STUDIOS
Editor:	SKA STUDIOS
Precio:	17,99 €
Jugadores	1-2
Tod online	NO
Textos	CASTELLANO
Voces	NO

Cuando dos amigos, fans de las obras de Hidetaka Miyazaki, intentan emular su fórmula en 2D, lo normal sería que acabase en desastre. Pero nada más lejos...

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** La historia gira en torno a un héroe que debe rescatar a una princesa perdida con la que viajaba. Todo, claro, se complica mucho más con dioses ancestrales, personajes de lo más estrambóticos y criaturas de corte "lovecraftiano".

» **APARTADO TÉCNICO.** Como juego en 2D, hecho principalmente por dos personas, no deberíamos esperar gran cosa y, aunque es cierto que el nivel es mediocre, el diseño de enemigos y escenarios está bastante bien resuelto. El tono grisáceo puede aburrir, pero le da un toque muy tétrico que le sienta de maravilla.



» **ESPÍRITU SOULS.** Respira la jugabilidad de From Software por los cuatro costados. Creamos a nuestro personaje y lo vamos moldeando a nuestro antojo al subir de nive. La gestión de una barra de cansancio es la auténtica clave de los combates. Los hechizos y los ítems se utilizan de forma muy similar a los *Souls*. Tenemos puntos de control en los que podemos subir de nivel y al morir perdemos la experiencia acumulada y la dificultad es muy alta. Vamos, que el desarrollo es clavadito a los *Souls*.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

Es tan parecido a los Soulsborne que, lógicamente, no resulta nada original, pero la jugabilidad no deja de ser sobresaliente.


La receta de From Software evoluciona de forma valiente y, sobre todo, muy convincente.





UNA AVENTURA **NINJA** MORTAL DE NECESIDAD

Sekiro: Shadows Die Twice



Formato: **PS4**
Desarrollador: **FROM SOFTWARE**
Editor: **ACTIVISION**
Precio: **64,95 €**





Jugadores: 1 · Jug. online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

From Software da un salto de fe y evoluciona su fórmula jugable, sin perder la esencia eso sí, para ofrecernos uno de los grandes juegos del año.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Nosotros encarnamos al lobo de un solo brazo, un shinobi que debe proteger a su joven señor a toda costa en una versión muy personal del fin de la era Sengoku. Todo esto, claro, con elementos sobrenaturales y una temática que vuelve a girar en torno a la sangre, la muerte,...

» **APARTADO TÉCNICO.** La dirección artística es bestial, los escenarios son bellos hasta decir basta y la banda sonora es épica. Como es habitual en el estudio, no resulta puntero en ningún aspecto técnico, pero el acabado general es de notable alto cuando menos.

» **ESPÍRITU SOULS.** Echando un vistazo a la comparativa resulta curioso que los más innovadores dentro del subgénero *Souls* sean precisamente sus creadores. La fórmula aquí evoluciona muchísimo, abandonando buena parte de los elementos roleros y abrazando un desarrollo centrado en la acción y el sigilo. Los combates, además, giran en torno al concepto del "parry" y la postura. Así, debemos bloquear los ataques rivales en el momento preciso para, junto con nuestros propios golpes, romper la postura del rival y poder asestarle un espadazo mortal. Esto, unido a la eliminación de la barra de cansancio hace que las peleas sean mucho más directas y que tengamos que adoptar una postura más agresiva en las batallas. Las distintas herramientas de nuestro brazo protésico le añaden un toque muy estratégico.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
El nivel de todos y cada uno de los apartados jugables y artísticos de esta nueva aventura es sencillamente sobresaliente.


The Surge ofrece unos combates muy originales y con mucho potencial futuro.





ES **CIENCIA FICCIÓN**, SÍ, PERO TAMBIÉN MORIMOS

The Surge

Formato: **PS4**
Desarrollador: **DECK13**
Editor: **FOCUS HOME INTERACTIVE**
Precio: **39,95 €**



Jugadores: 1 · Jug. online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

Tras *Lords of the Fallen*, los alemanes de Deck13 vuelven a probar suerte copiando la fórmula *Dark Souls* y, esta vez sí, aportando más novedades.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Nuestro héroe, tras sufrir un accidente que le deja paralítico se une a la megacorporación CREO, lo que le permite enfundarse un exoesqueleto para moverse con soltura y, ya de paso, luchar contra sus excompañeros de trabajo y montones de robots, que han perdido el norte. Todo esto con una ambientación futurista y distópica.

» **APARTADO TÉCNICO.** La mejora respecto a su anterior creación es evidente, con unas animaciones notables y unas texturas más solventes, pero no deja de tener un acabado general que no alcanza, ni de lejos, a los pesos pesados de la acción rolera.

» **ESPÍRITU SOULS.** Además de todos los elementos ya clásicos de los Soulsborne, *The Surge* retoma el multiplicador de experiencia de *Lords of the Fallen* o el hecho perder nuestra experiencia al morir y de tener que volver a por ella a toda prisa si no queremos perderla para siempre. El sistema de combate, que nos permite golpear al enemigo en distintas partes del cuerpo y de forma horizontal y vertical es, además de novedoso, indispensable para cercenar miembros.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**
Cuenta con varios fallos técnicos y jugables, pero el sistema de combates tiene mucho potencial. Ya por eso, merece secuela.

CONCLUSIONES

Eso de obligarnos a morir una y otra vez parece una opción jugable muy facilona, pero nada más lejos. Lo creado por From Software es todo un arte y ha creado una legión de imitadores. La pregunta, como siempre, es: ¿cuál es el mejor de PS4?

Puede que digamos cosas parecidas en las comparativas, pero creednos que pocas veces hemos vivido un resultado tan ajustado como el de esta ocasión. la fórmula jugable de los *Dark Souls* es bastante concreta, así que cuesta determinar los detalles que hacen mejor o peor a cada una de las distintas propuestas. Así, dependiendo de vuestros gustos y de la ambientación que más os atraiga, las posiciones del podio podrían ser intercambiables.

En lo más alto del podio hemos colocado *Dark Souls Trilogy*. Sí, las dos primeras entregas se han quedado anticuadas en lo técnico e incluso en algunas cuestiones jugables, pero la oferta es tan gigantesca y su calidad es tan abrumadora que no hemos podido evitarlo. Si no has jugado nunca a la saga el primer puesto es aún más merecido. La segunda posición es para *Sekiro: Shadows Die Twice*, la nueva propuesta de From Software que, como podéis leer en nuestro análisis de este mismo número, nos ha parecido una verdadera joya en todos los aspectos. Cambia varios aspectos jugables que podrían parecer un auténtico sacrilegio para los fans del estilo *Souls*, pero la evolución le ha sentado de lujo y ofrece unos combates absolutamente soberbios. Cierra el podio *Bloodborne*, la gran aventura exclusiva de PS4 del estudio liderado por Hidetaka Miyazaki. Su ambientación victoriana con toques de terror lovecraftiano nos encandiló, al igual que su sistema de esquives en las batallas.

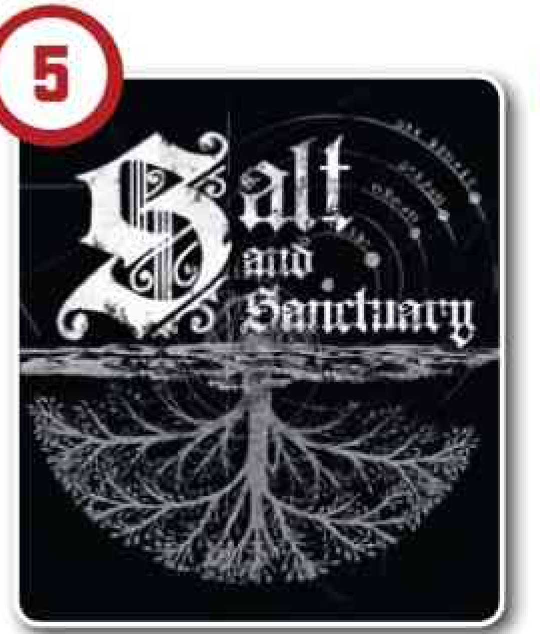
La cuarta posición es para *Nioh*, la propuesta del Team Ninja que roza la gloria de From Software con la yema de los dedos. Su estética samurái en un universo plagado de demonios nos chifla, pero son los combates o su sistema de "looteo" los que de verdad consiguen que mire de tú a tú al podio de la comparativa. La quinta plaza es para *Salt and Sactuary*, una propuesta indie tremendamente modesta que consigue trasladar el desarrollo "souls-like" al mundo de las dos dimensiones de una forma convincente y muy adictiva. La sexta posición la ocupa *Hyper Light Drifter*. Sí, entendemos que es el juego que menos tiene que ver con la fórmula *Souls* de todos los de la lista, pero no deja de tener muchos elementos en común ni de ser un verdadero juegazo. El séptimo lugar es para *The Surge*, una versión futurista de la receta de From Software que, aunque con sus defectos, ofrece bastante innovación en los combates. Tanto, que estamos deseando disfrutar de su secuela. Cierra la lista *Lords of the Fallen*, el primer gran clon de *Dark Souls* que, precisamente por su falta de originalidad, nos deja algo fríos.

1


2


3


4


5


6


7


8


	CARAC. GENERALES					CARAC. TÉCNICAS							AMBIENTACIÓN				COMPONENTES DE JUEGO												
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Cooperativo	DLC	VALORACIÓN	Gráficos	Banda sonora	Doblaje	Animaciones	Personajes	Sonido	VALORACIÓN	Argumento	Universo	Dir. artística	VALORACIÓN	Duración	Dificultad	Combates	Exploración	Diseño de niveles	Misiones secundarias	Progreso del personaje	Opciones de personalización	Jefes finales	Arsenal	Tamaño de mapa	VALORACIÓN	TOTAL
Bloodborne	1	5	3	Sí	E	E	E	MB	E	E	E	E	E	E	E	E	E	Alta	E	E	E	MB	E	E	E	E	E	E	E
Dark Souls Trilogy	1	4	3	Sí	E	MB	E	No	MB	E	E	E	E	E	E	E	E	Alta	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
Hyper Light Drifter	2	No	2	No	E	MB	MB	No	MB	MB	E	MB	MB	MB	E	MB	MB	Alta	MB	B	B	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
Lords of the Fallen	1	No	No	Sí	MB	B	B	No	B	MB	MB	B	R	R	B	B	E	Alta	MB	MB	MB	B	MB	MB	B	MB	MB	MB	B
Nioh	1	2	2	Sí	E	E	E	No	E	E	E	E	MB	E	E	E	E	Alta	E	E	MB	E	E	E	MB	E	E	E	E
Salt and Sanctuary	2	No	2	No	E	B	B	No	B	B	MB	B	B	MB	B	B	MB	Alta	MB	B	B	MB	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB
Sekiro: Shadows Die Twice	1	No	No	No	MB	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	Alta	E	E	E	E	MB	MB	E	E	E	E	E
The Surge	1	No	No	Sí	MB	MB	MB	No	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	E	Alta	E	MB	MB	MB	MB	E	MB	MB	E	MB	MB

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Consultorio**" a:
Grupo V. **PlayManía** C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

¡Nuevo Samurai Showdown!

¡Buenas playmaniacos! Yo quería que me contaráis cosas sobre el nuevo *Samurai Shodown*, que tiene muy buena pinta. Un saludo y gracias por estar ahí.

@Roberto Cifuentes

¡Efectivamente tiene muy buena pinta! Será una especie de precuela del original (éste empieza en 1787 y el primer *Samurai Shodown* en 1788) y volverá a plantear vibrantes combates en 2D con un plantel que apunta a 16 luchadores (ya están confirmados Haohmaru, Jubei, Nakaroru, Galford, Genjuro, Charlotte y Earthquake). Ofrecerá tres tipos de ataque y un botón de agarre, aparte de combinaciones entre ellos para hacer otros ataques o esquivas. Y encontraremos novedades como un modo Furia, que nos permitirá realizar un vistoso y devastador ataque, aunque perdemos la barra de energía para el resto del combate. La verdad es que el juego promete y sale en junio.

El futuro de los Assassins

Hola PlayManía. ¿Sabéis algo de la nueva entrega de *Assassin´s Creed*? Lo suyo es que se desarrollase en la antigua Roma, ¿no? Un saludo y enhorabuena por esta revistaza que hacéis.

@Sara Ramos

Pues los primeros rumores indicaban que la siguiente entrega de *Assassin's Creed* se desarrollaría en la antigua Roma, pero todo parece indicar que al final se van a decidir por la ambientación vikinga. Este rumor viene de un "easter egg" incluido en *The Division 2:* un cartel que muestra la imagen de un vikingo, bajo el rótulo Valhalla. Podría parecer un elemento "decorativo" más del juego... si no fuera porque el personaje del póster sostiene uno de los artefactos clave de la saga: un Fruto del Edén. Para más inri, poco después de que descubriéramos este detalle en *The Division 2*, el medio Kotaku lo da por hecho (y recordemos que ya "acertaron" con las ambientaciones de *AC: Origins* y *Oddysey*). El nombre en clave es Kingdom pero esos mismos rumores apuntan a que podría ser Ragnarok. Eso sí, ya está confirmado por la propia Ubisoft que no habrá *Assassin's Creed* este año, así que lo que sea, será ya para 2020.



Draugen será una aventura de misterio y terror que se desarrollará en un pueblo pesquero de Noruega.

Misterio en los fiordos

¡Hola viciadetes! Me han hablado de un nuevo juego de terror llamado *Draugen*. ¿De qué va?

@Rubén Villar

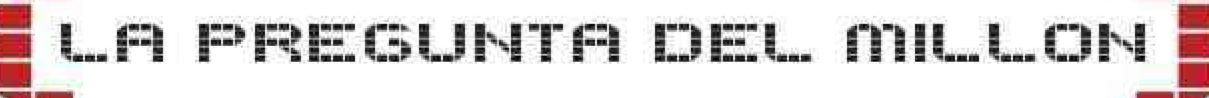
Se trata de una aventura de misterio en primera persona que se ambienta en Noruega en 1923. Seremos un fotógrafo americano cuya misión será desentrañar los misterios de un pueblo pesquero cuyos habitantes han desaparecido misteriosamente. El nombre del juego, *Draugen*, hace alusión al Draug, una criatura espectral de la mitología nórdica... así que avisado quedas. Saldrá en PC en mayo y en PS4 un poco más adelante.

Alegres, pero no mucho

Hola Playmanía. ¿Se sabe ya de qué va a ir el nuevo DLC de *We Happy Few*. ¡Me flipa este juego!

@Juanjo Sanjurjo

Pues por si no tuviéramos suficientes dificultades en el juego original, este nuevo DLC llamado *They Came from Below*... ¡introduce robots! En esta nueva trama nos pondremos en la piel de Roger y nuestra misiòn será explorar el laboratorio secreto de la doctora Faraday con el objetivo de frenar una invasión de robots. *We Happy Few* seguirá estrenando nuevos capítulos durante los próximos meses, todos ellos incluidos en el pase de temporada.

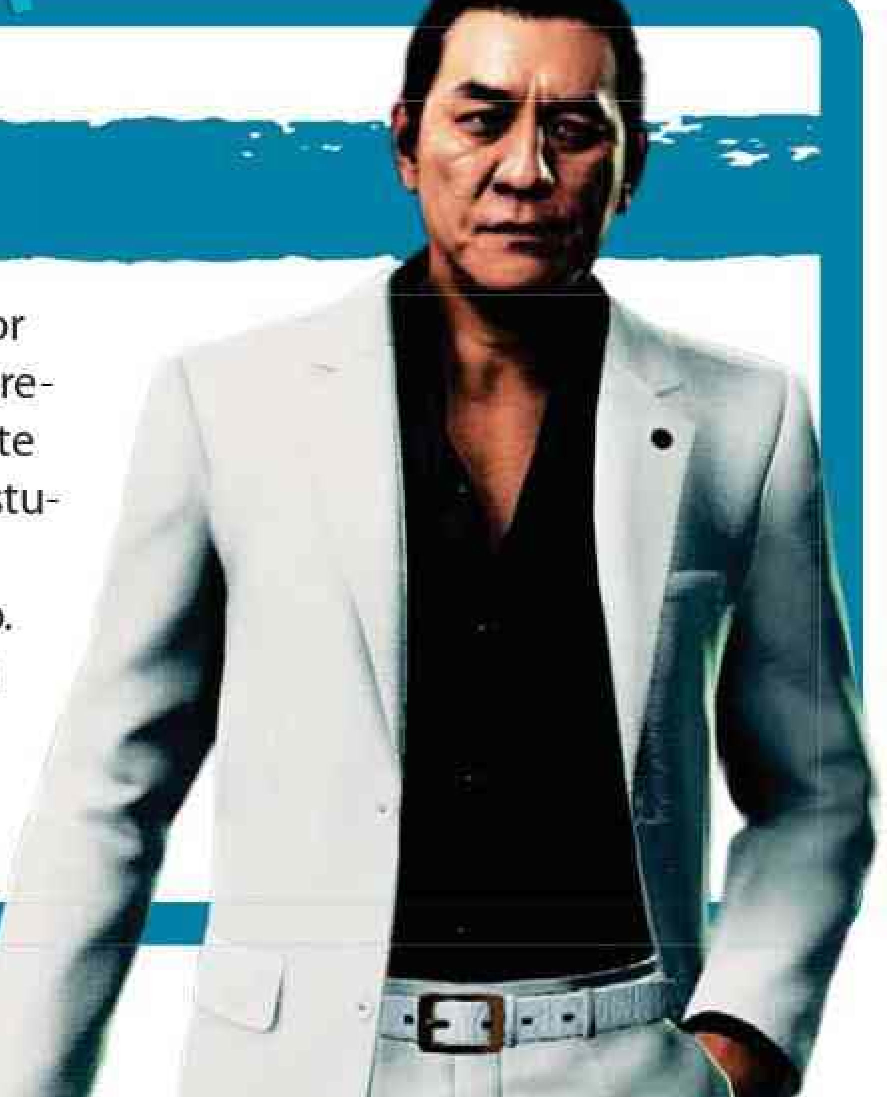


¿Al final se retrasa el lanzamiento de Judgment?

¡Hola amigos playmaniacos! He visto que ha habido una polémica con uno de los actores que participa en *Judgment* y que ahora mismo el lanzamiento del juego en Occidente está en el aire. ¿Sabéis que va a hacer Sega al final con esto? Muchas gracias.

@ Vicente Cano

Pues sí, al parecer uno de los actores que participa en el juego (Pierre Taki, que interpreta al yakuza Kyohei Hamura en *Judgment*) se vio envuelto presuntamente en un tema de drogas. Como consecuencia de ello, Sega ha decidido retirar su imagen del juego y sustituirlo por otro actor, con lo que en nuestra versión ya no le veremos. Cuando saltó la polémica, es cierto que durante unos días el lanzamiento del juego en Occidente estuvo en el aire, pero finalmente Sega ha confirmado que saldrá el 25 de junio, tal y como estaba previsto. Pierre Taki también ponía la voz a Olaf de Frozen en la versión japonesa de *Kingdom Hearts III* y Square Enix también le ha sustituido por otra voz en el juego mediante una actualización..




■ **Vuelven los Power Rangers** con un juego de lucha en 2D por equipos 3 vs 3 que no acaba de convencernos.



PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿*Phoenix Wright* sale en físico?

@Sergio Morales

En Occidente no, pero los japoneses sí tendrán una edición física de la trilogía de *Gyakuten Saiban* (que es como se llama allí la serie). Si quieres importarla, te funcionaría en tu PS4 y además trae también textos en inglés.

¿Qué ha sido de Hideo Baba?

@Pedro Santos

El productor de los últimos *Tales of* se incorporó a Square Enix en octubre de 2016, poniéndose al frente del Studio Istolia y comenzando a trabajar en *Project Prelude Rune*, un hermoso JRPG con gráficos cell-shading del que poco se sabe hasta la fecha. Pero en marzo anunció su marcha de la compañía. No ha anunciado sus planes.

¿Haréis la guía de Far Cry: New Dawn?

@David Muñoz Pérez

Pues no la tenemos prevista para los próximos meses, pero la tendremos en cuenta para los números veraniegos. ¡Gracias por tu sugerencia!

Si Sony no va, ¿quién irá al E3 de 2019?

@Andrés Pellicer

Pues habrá conferencia de Ubisoft, Bethesda, Microsoft... Pero tranquilos que seguro que en breve Sony anunciará un evento propio en el que anunciarán, esperamos, su nueva consola.

Vuelven los Power Rangers

¡Salud! He oído que van a sacar un juego nuevo de los míticos Power Rangers. ¿De qué va?

@Juanjo Sanjurjo

Power Rangers: Battle for the Grid es un arcade de lucha 2D por equipos 3 vs 3, con un sistema de combate pensado para que pueda ser asequible para todos los públicos (no tiene mucha profundidad) y un apartado gráfico bastante resultón. Sin embargo, el juego se queda bastante corto en cuanto a contenidos, con sólo 9 luchadores en nómina (está previsto un DLC gratuito que integrará a tres personajes más: Dragon Armor Trini, Udonna y Cenozoic Blue Ranger) y un elenco de modos de juego muy, muy limitado, lo que termina condenándolo...

Sobre la nota de Anthem

Hola a los redactores de PlayManía. He visto la valoración regulera de *Anthem*. ¿Por qué le habeis puesto tan mala nota? Tan sólo por la mala diversión que ofrece, teniendo un apartado técnico por encima del 90, ¿tenéis que bajársela tanto? Digo yo que podría haber sido más alta... Espero vuestra respuesta. ¡Un saludo!

@Vettel Royale

No has sido el único lector que nos ha escrito planteándonos este asunto (algunos estaban, además, realmente enfadados). Las notas son un asunto peliagudo sobre el que nunca nos vamos a poner todos de acuerdo, pero para que entiendas nuestra posición, te diremos que la nota "media" no tiene por qué ser una media aritmética de las 4 notas "parciales". A la hora de valorar un juego, creemos que hay factores que pesan más que otros. Y para nosotros, lo más importante de un videojuego es la diversión que es capaz de provocar en el jugador. De nada nos sirve que un juego sea técnicamente espectacular o que dure más de 100 horas, si a la postre no resulta divertido, ¿verdad? Al menos, ésta es nuestra opinión y de ahí que *Anthem* lleve una nota baja aunque técnicamente sea más que notable. Por supuesto, ésta es nuestra opinión y no todo el mundo tiene por qué estar de acuerdo.

¿Qué es eso del 3DRudder?

Hola Playmanía. He visto que Sony ha anunciado un nuevo periférico para PS VR llamado 3DRudder. ¿Qué es y cuándo sale?

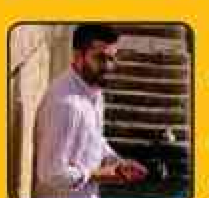
@Arancha Cuetos

Sony ha presentado por sorpresa un nuevo control para PS VR. Se llama 3DRudder, saldrá el próximo 17 de junio y se podrá adquirir por 119 euros. Nos permitirá disfrutar de una nueva forma de movernos en más de 25 juegos sin tener que presionar botones, ya que podremos hacerlo con los pies. 3DRudder está compuesto por una plataforma de 35 centímetros de ancho y 7 centímetros de grosor. Y su uso será muy intuitivo, ya que sólo hay que inclinar los pies en la dirección en la que deseamos movernos. ¡Mola!



¿Qué le pedirías a la nueva generación?

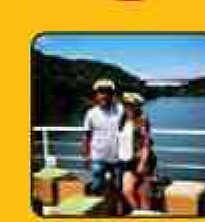
Mi lista de deseos



Txema AP

"Una lista de deseos y cosas que espero de la próxima consola de Sony (entre otras cosas): compatibilidad con juegos de consolas anteriores; un rediseño para hacer una consola más "comprimida"; mejor conectividad con unidades de almacenamiento externas; integrar las funciones de VR en la consola; 4K u 8K nativo...".

Jugar en dos teles



Christian Chaves

"En una misma consola poder jugar en dos TV diferentes al mismo tiempo, cada uno viendo su juego como si estuviera sólo. Retrocompatibilidad me parece innecesario, ya que todos sabemos que PSone y PS2 se pueden jugar con emuladores casi ya hasta en el teléfono móvil".

Nuevas IP y mejores



Alejandro Mantilla Reyes

"Le pediria más juegos, nuevas IP y mejores, y que alarguen un poco mas la vida de la consola, menos suscripciones y que hagan magia y nos sigan demostrando por qué nos gusta este hobby".

Que PS5 sea híbrida



Emilio Porras Bautista

"Retrocompatibilidad con juegos físicos y digitales y que sea una consola híbrida como Switch".

Retrocompatibilidad



Jose Manuel Rodriguez

"Retrocompatibilidad con TODAS sus predecesoras, más espacio en su disco duro, bien de precio, gráficos y resolución espectaculares, que se note el cambio generacional y... ¡¡¡que salga ya!!!"

Juegazos y buen precio



Gusty Vassallo Lucero

"Juegos, juegos y más juegos... ¡pero que sean buenos! Y que salga a buen precio. Eso queremos los usuarios".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué esperas del próximo E3 y del evento que hará Sony?

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

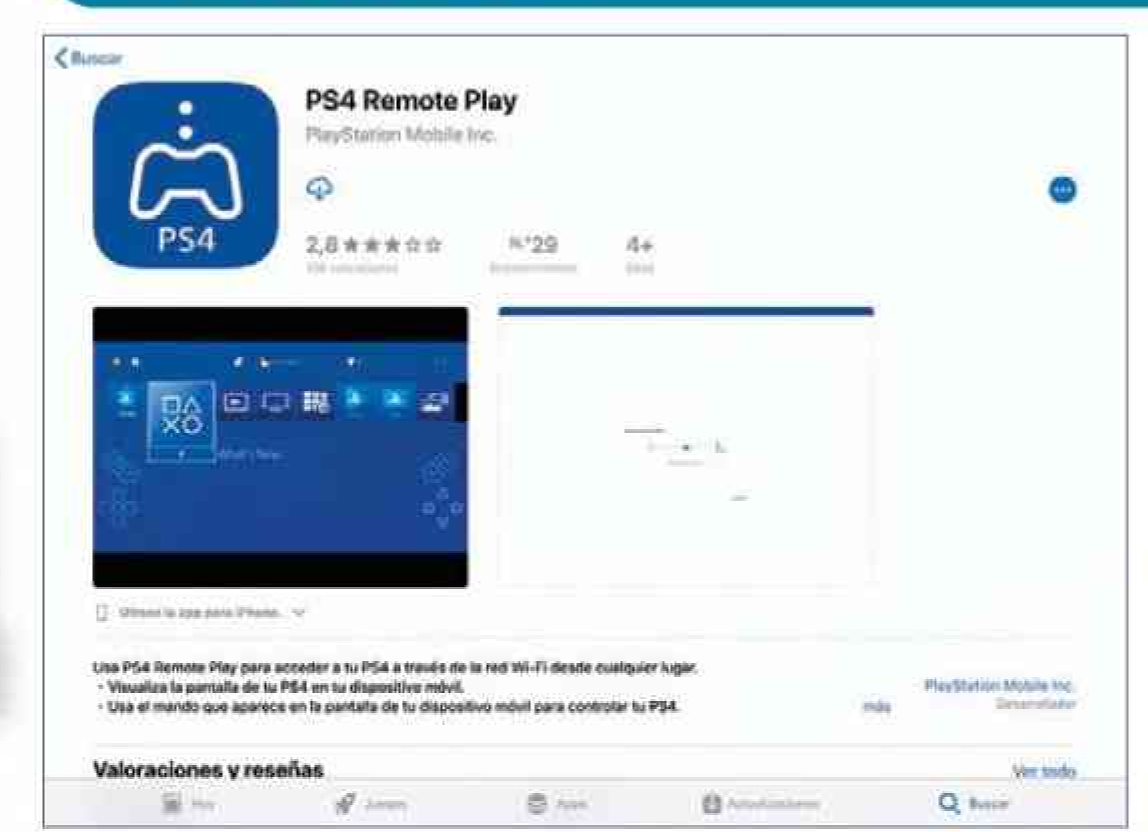
JUEGO REMOTO CON DISPOSITIVOS DE APPLE

Todos jugamos desde el móvil

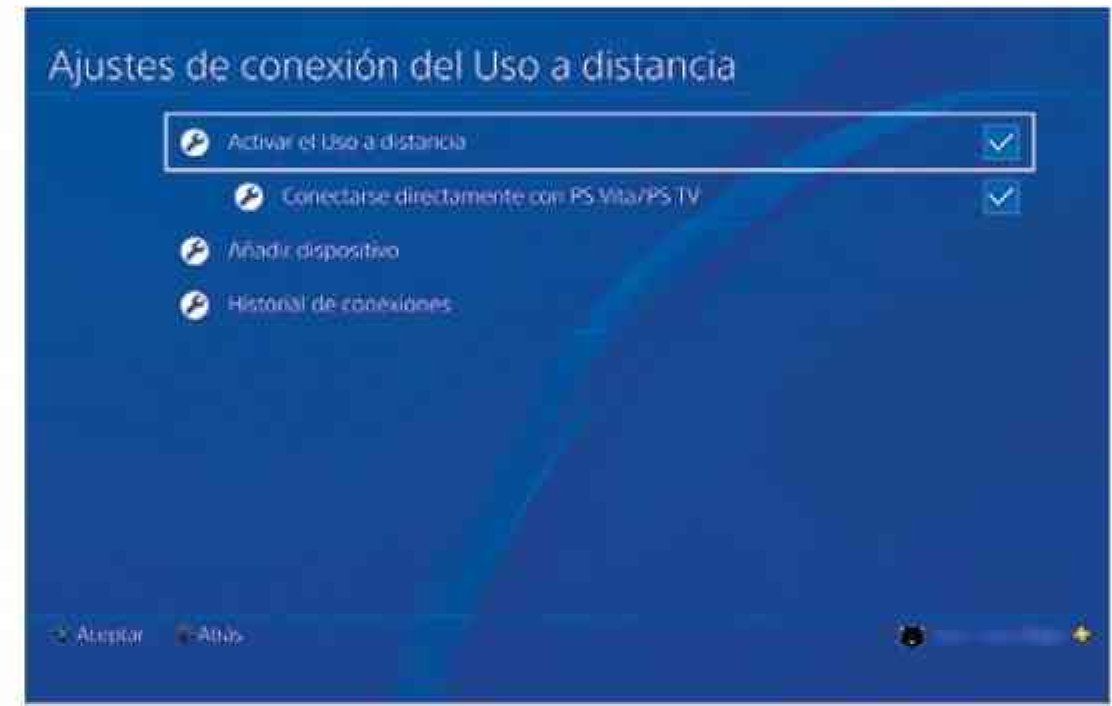
El juego a distancia desde el móvil estaba hasta ahora limitado a los usuarios de Android, pero por fin Sony pone fin a esa injusticia y abre el servicio a los usuarios de dispositivos de Apple con sistema operativo iOS: iPhone, iPad y iPod.



1. INVISIBLE



1 App Store. Desde tu dispositivo Apple, abre la App Store y pon en buscar "PS4 Remote Play" y pulsa sobre "Obtener" para instalarlo.



4 Consola. Tu PS4 deberá estar encendida y conectada a la red para que pueda ser localizable por tus dispositivo móvil. Ve a "Ajustes/Ajustes de conexión del Uso a distancia/Activar el Uso a Distancia" y marca la opción.

2. INTERFACE

1 Modo pantalla. Si tienes sujeto tu dispositivo de manera vertical, el tercio superior de la pantalla será "tu TV" y el resto recogerán los controles del Dual Shock 4. Si lo giras y pones en horizontal, la pantalla ocupará toda la superficie y los controles se volverán translucidos. Dependiendo del dispositivo y del juego, será más recomendable uno u otro.



2 R3 y L3. Estos son los dos únicos botones que no tienen representación en la pantalla. Para usarlos debes pulsar dos veces sobre alguno de los dos sticks virtuales. Tampoco es que se usen demasiado...



3 Resto. Los botones "Options", "Share" y "PS" deben ser invocados pulsando sobre el icono de la esquina inferior derecha "...". El panel táctil se utiliza pulsando sobre cualquier punto de la zona superior de la pantalla.

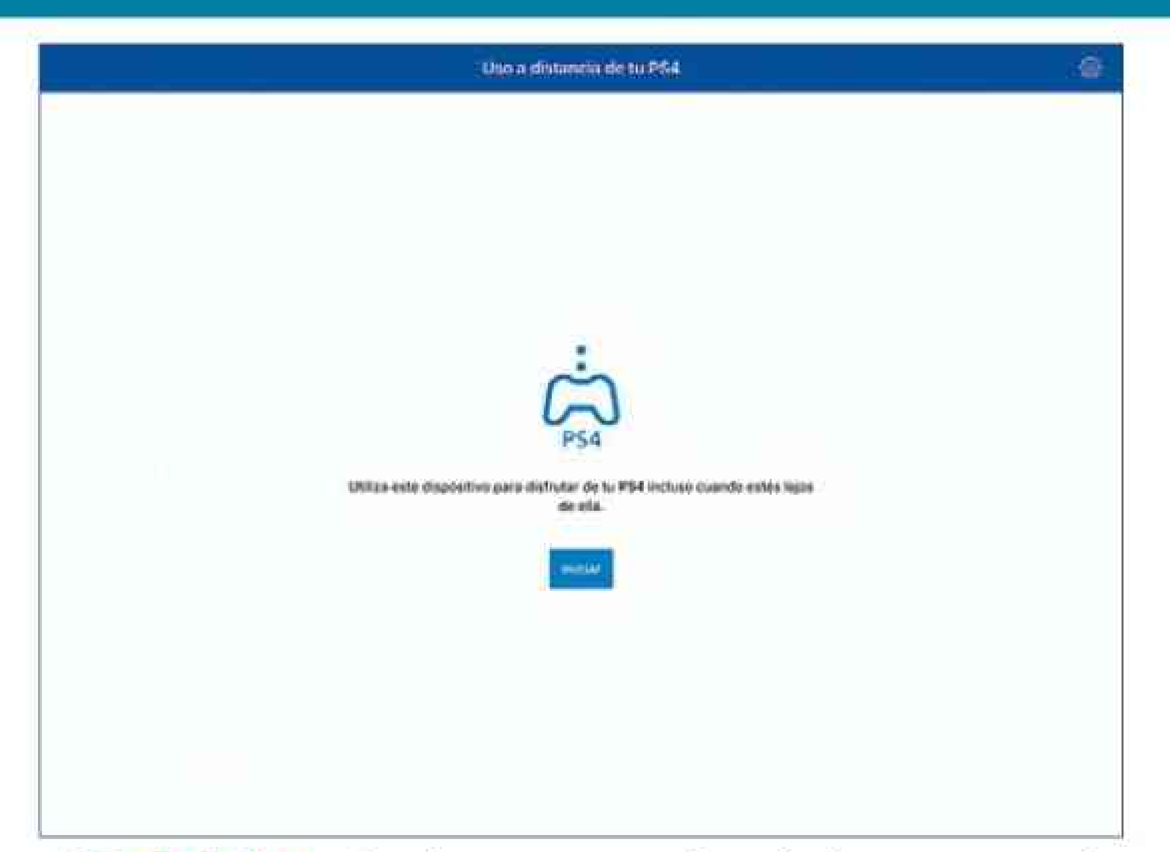
En 2 minutos...

LIMITACIONES. Las limitaciones de la App PS4 Remote Play son pocas si lo comparamos con lo que puedes hacer frente a la pantalla de tu TV. Puedes jugar a la mayoría de los juegos disponibles, unirte a chats de voz y participar en ellos con el micrófono del dispositivo. Las limitaciones vienen impuestos más por los controles disponibles ya que no todos los títulos son suficientemente jugables en una pantalla tan pequeña o, especialmente, con unos gatillos L y R transformados en meros botones planos. El juego multijugador puede además sufrir de un mayor lag, debido a la carga que flujo de datos que tu red local y externa debe soportar. Por otro lado, el "input lag" (el retraso entre tus acciones y lo que ocurre en el juego) no es demasiado acusado pero si lo suficiente como para no hacer recomendable el uso de esta App en juegos donde la precisión y reflejos son fundamentales (juego competitivo, juegos de lucha, etc.).



4 Micrófono. También puedes usar el micrófono si estás conectado a un chat de voz si pulsas sobre el icono de la esquina inferior izquierda. La primera vez deberás dar permiso a la App a que use el micrófono de tu dispositivo.

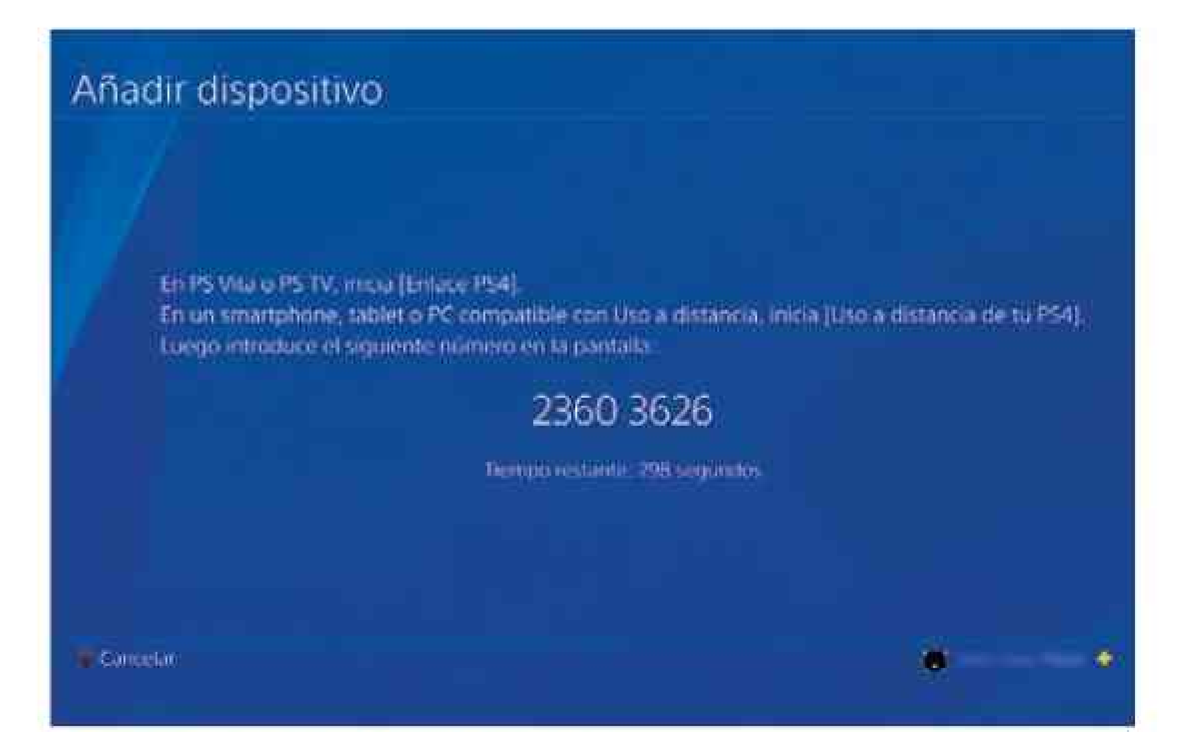
"PS4 Remote Play" quiere acceder al micrófono
Usa el micrófono para los chat de voz.
No permitir | Permitir



2 Iniciar. Abre la App que acabas de descargar y pulsa sobre "Iniciar" y luego "Confirmar y continuar" tras aceptar la recopilación de datos. Se te pedirá entonces que inicies sesión en PSN.



3 Verificación dos pasos Si tienes activada la verificación de dos pasos, recibirás un mensaje en tu móvil registrado con tu Recuerda que tanto tu dispositivo iOS como la PS4 deben estar conectados a la misma red.

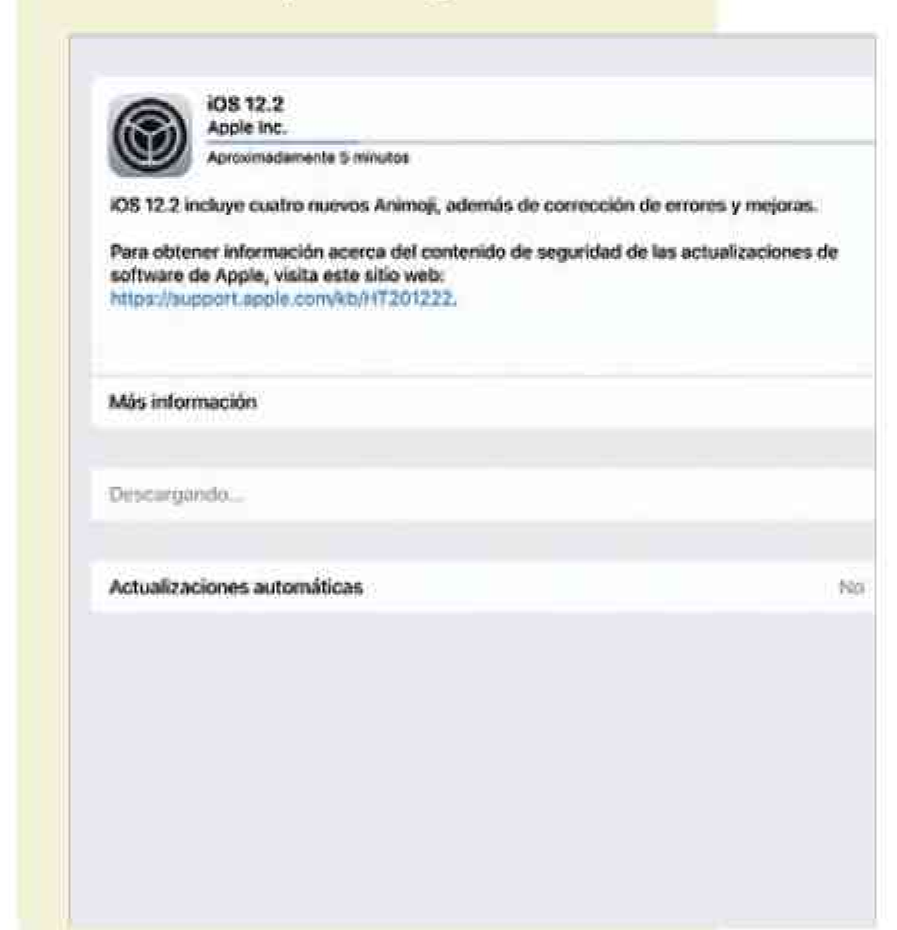




5 Emparejamiento. La conexión entre ambas debería ser automática pero, en el caso de que no sea así, si no funciona pulsa sobre "Registrar manualmente" en tu dispositivo iOS y luego, en PS4, ve a "Ajustes/Ajustes de conexión del Uso a distancia/Añadir dispositivo". Teclea el código que se muestra en tu televisión en la App de Juego Remoto y a continuación pulsa "Registrar". De este modo quedarán "emparejados".

Ojo con...

VERSIÓN IOS. Para que tu dispositivo Apple (ya sea iPhone, iPad o iPod en cualquiera de sus variantes y modelos) funcione con la App de PS4 Remote Play debes tener actualizado el firmware de su sistema operativo, iOS, al menos la versión 12.1. Para comprobarlo, desde tu iPhone o iPad, pulsa sobre el icono de "Ajustes" y luego ve a "General/ Actualización de software". Si la versión no es la adecuada, pulsa sobre "Descargar e instalar" en la zona media de la pantalla y espera a que el proceso termine (no tardará mucho). Eso sí, antes de hacer esto último es muy recomendable hacer una copia de seguridad.



3. OPCIONES



1 Calidad video. Si la experiencia de uso no es muy fluida y la App "petardea", ve a los ajustes pulsando sobre el icono de la esquina superior derecha y pulsa sobre "Calidad de vídeo para Uso a distancia/Resolución" y selecciona una resolución menor.



2 Fuidez. Igualmente, si tu conexión entre ambos dispositivos es suficientemente buena, puedes probar a subir la tasa de frames para hacer el juego más fluido. Ve a "Calidad de vídeo para Uso a distancia/Velocidad de fotogramas" y selecciona "Alta".



3 Grupos. Si vas a usar el chat de voz desde tu dispositivo Apple, es importante comprobar el tipo de NAT del que disfrutas. Ve a "Opciones/Tipo de NAT" y espera unos segundos.



4 Texto. El teclado virtual de tu dispositivo es seguramente mucho más manejable que el que aparece en la pantalla de tu TV. Para poder usar el primero de ellos ve a "Ajustes/Usar teclado" y deja activado el botón de la derecha.

En 2 minutos...

SEGUNDA PANTALLA. La nueva App PS4 Remote Play ofrece muchas posibilidades pero no sustituye a la ya existente de PS4 Second Screen. Esta última permite usar tu móvil como una segunda pantalla adicional a la de tu TV y en la que, según el juego, ver algunas opciones interesantes como el mapa, inventario, etc. También resulta muy útil a la hora de introducir texto en chats y mensajes, ya que el teclado virtual del móvil es mucho más manejable que el la TV. Experimenta con la esta App y tus juegos y descubrirás algunas características muy interesantes. Eso sí, no podrás usar las dos App al mismo tiempo (una de las dos perderá la conexión con la consola al usar la otra).



CONSEJOS PARA OPTIMIZARLA

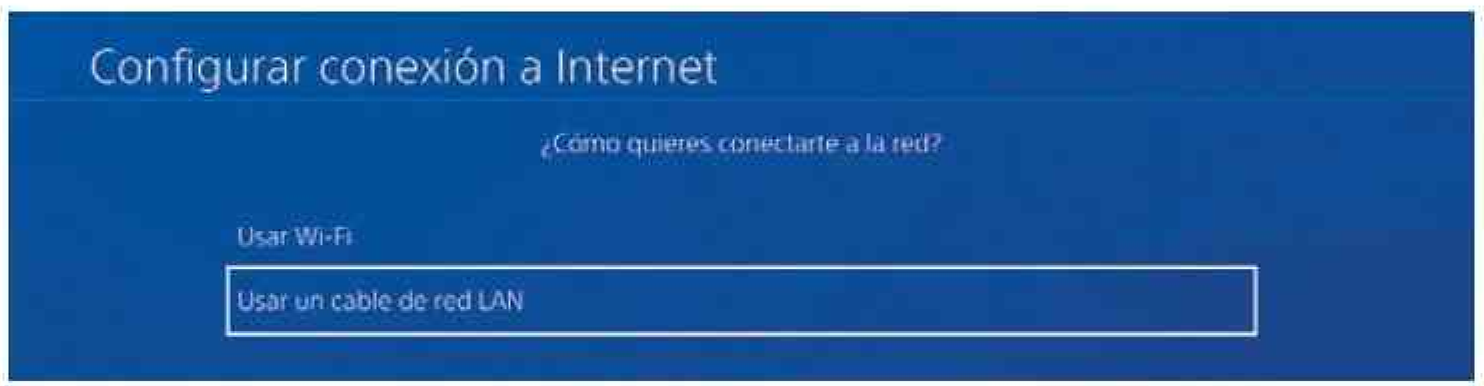
Mejora tu conexión

Con el lanzamiento de PS Now, cobra una especial relevancia la capacidad y estabilidad de nuestra conexión de internet. Ésta marcará notablemente la calidad de nuestra experiencia, especialmente por el "lag" que producirá. Aquí tienes algunos consejos o métodos para optimizarla.

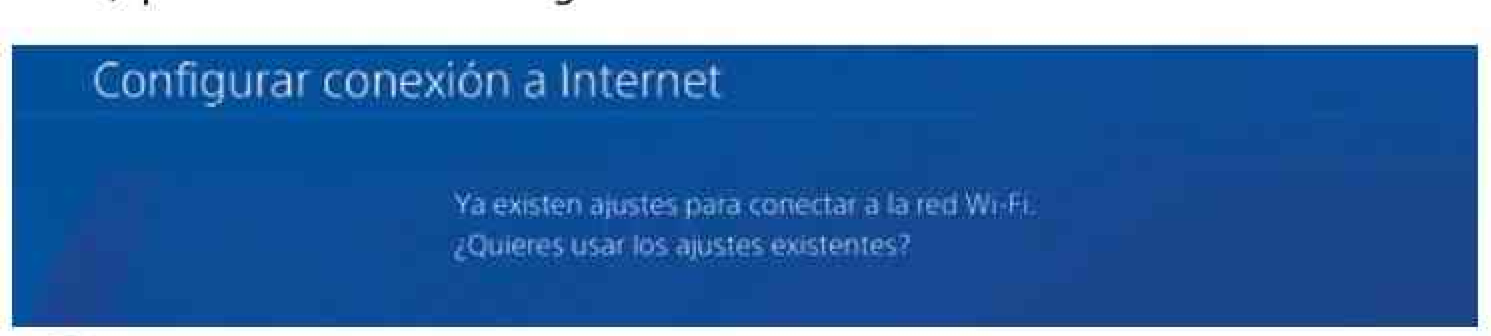


1. RECOMENDACIONES BÁSICAS

A veces el problema es de base, de cómo llega la señal a la consola. Eso debe ser lo primero a mejorar si buscas la mejor experiencia online.



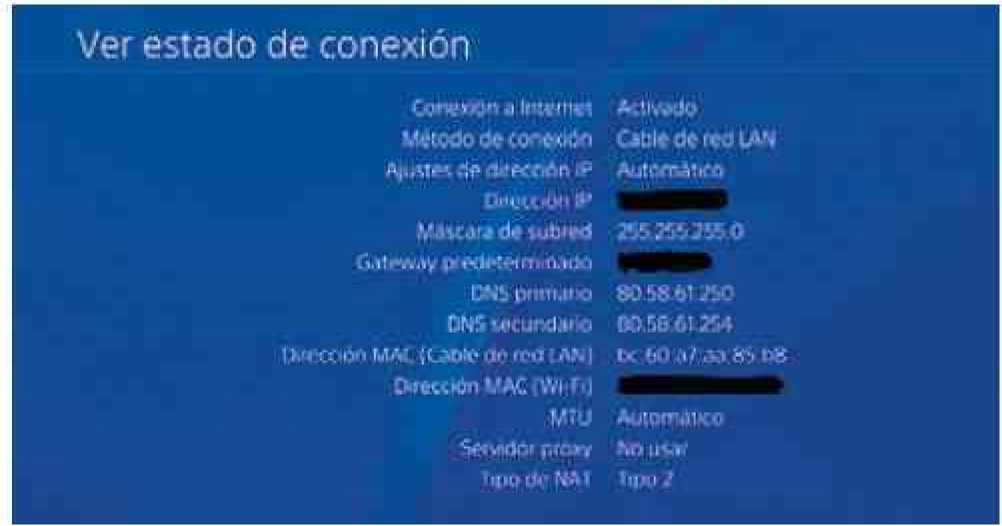
1 Cable. La mejor, más rápida y fiable conexión es siempre la que se obtiene conectando nuestra PS4 directamente al router mediante cable. No habrá problemas de recepción, interferencias ni de pérdidas de paquete o datos. Eso sí, que el cable sea de categoría 5 o 6.



2 WIFI. Si no queda más remedio que hacerlo por WiFI, sitúa tu consola lo más cerca posible de donde tengas el router. Éste debería estar en un lugar libre de obstáculos y no escondido en un rincón, como suele ser habitual.

2. IP ESTÁTICA

Lo normal es que tu router asigne una IP dinámica a los dispositivos conectados a tu red local, pero lo ideal es que sea estática, fija. Para que tu PS4 cuente siempre con la misma IP, sigue los siguientes pasos.



1 Datos actuales. Ve a "Ajustes/Red/Ver estado de conexión" y toma nota de la IP, máscara de sub-red, gateway, DNS primerio y DNS secundario.

3. PUERTOS

Una de las medidas más efectivas a tomar en pos de facilitar la comunicación entre tu PS4 e Internet es abriendo los puertos necesarios en el router para que todo fluya adecuadamente.



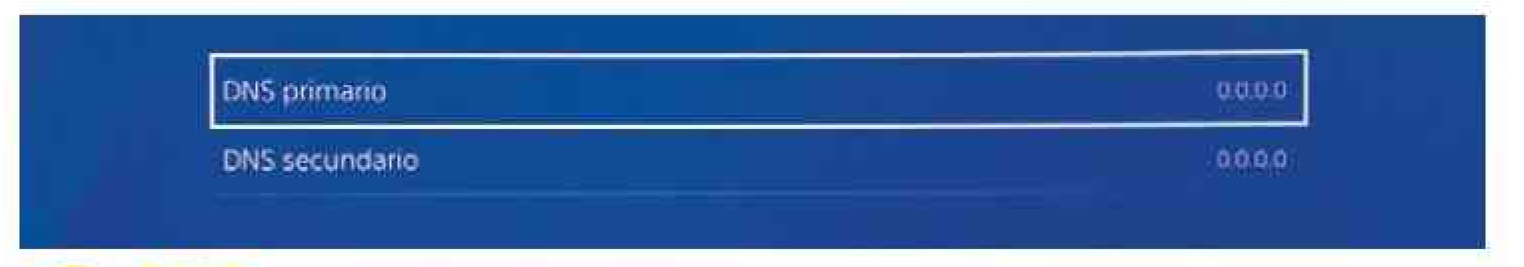
1 Tráfico. Nuestra PS4 usa ciertos puertos determinados del router para comunicarse con Internet. En concreto:
TCP: 80, 443, 3478, 3479, 3480
UDP: 3478, 3479



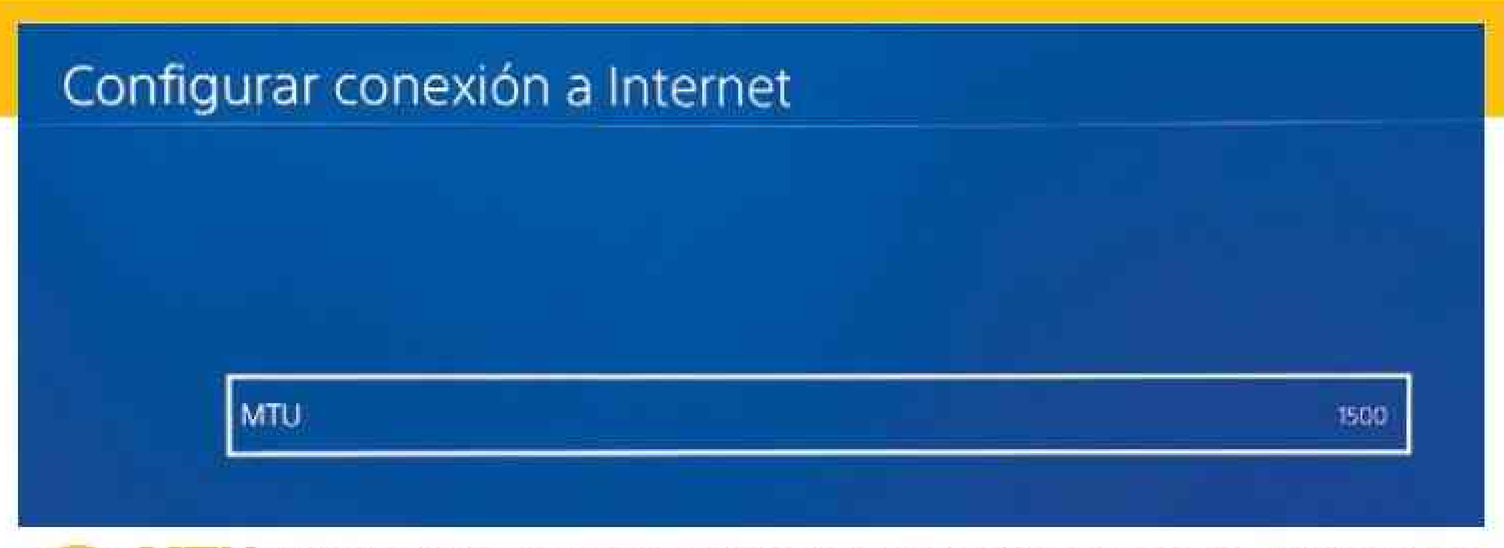
2 IP estática. Es importante que la PS4 tenga ya configurada una IP estática como ya hemos explicado. Los puestos se abren para una IP determinada, y si la que se le asigna a PS4 cambia, no habremos conseguido nada.

4. OTRAS OPCIONES

Cuando todo lo demás falla, siempre puedes recurrir a otras opciones más "raras". Prueba a cambiarlas una a una pero apunta siempre la configuración anterior para poder volver a ella en caso de necesitarlo.



1 DNS. Cambia la DNS primaria y secundaria por otras más rápidas. Usa un programa como DNSBench en el ordenador para ver cuales son las dos mejores e introdúcelas desde "Ajustes/Red/Configurar conexión a internet /Manual.../DNS".



2 MTU. El valor que aparece por defecto en nuestra consola es 1500 pero se ha demostrado que, cuando hay problemas de conexión a PSN, cambiar este valor puede ayudar. Prueba con 1413, 1450, 1472 o 1473. La ruta "Ajustes/Red/Configurar conexión a internet /Manual.../MTU".



3 Repetidores. Si la recepción sigue siendo muy mala, prueba a instalar algún repetidor de señal. Los hay de diferentes tipos pero básicamente potenciarán la señal wifi recibida o aprovecharán la instalación eléctrica para transmitir la señal de manera más estable.

4 Tráfico. Intenta cambiar la frecuencia en la que tu router trabaja. Quizás haya demasiado tráfico en la actual, así que usa aplicaciones como WIFI Analizer para ver cuál es la menos saturada.

Ojo con...

CATEGORÍA CABLE. La categoría del cable LAN que uses determina el ancho de banda que acepta como máximo. Con conexiones como las de hoy en día es importante que aquí no se produzca un "cuello de botella" atípico por estar usando el cable de red que compraste hasta hace una década. Intenta que, al menos, sea de categoría 5, teniendo estos una capacidad de hasta 1.000 Mbps. Pero si quieres no arriesgarte a sufrir atascos en el futuro (especialmente con conexiones simétricas) ve a por un categoría 6, que multiplica por 10 la cifra anterior. Puedes saber de qué categoría es el cable que usas simplemente leyendo las inscripciones que lo recorren.

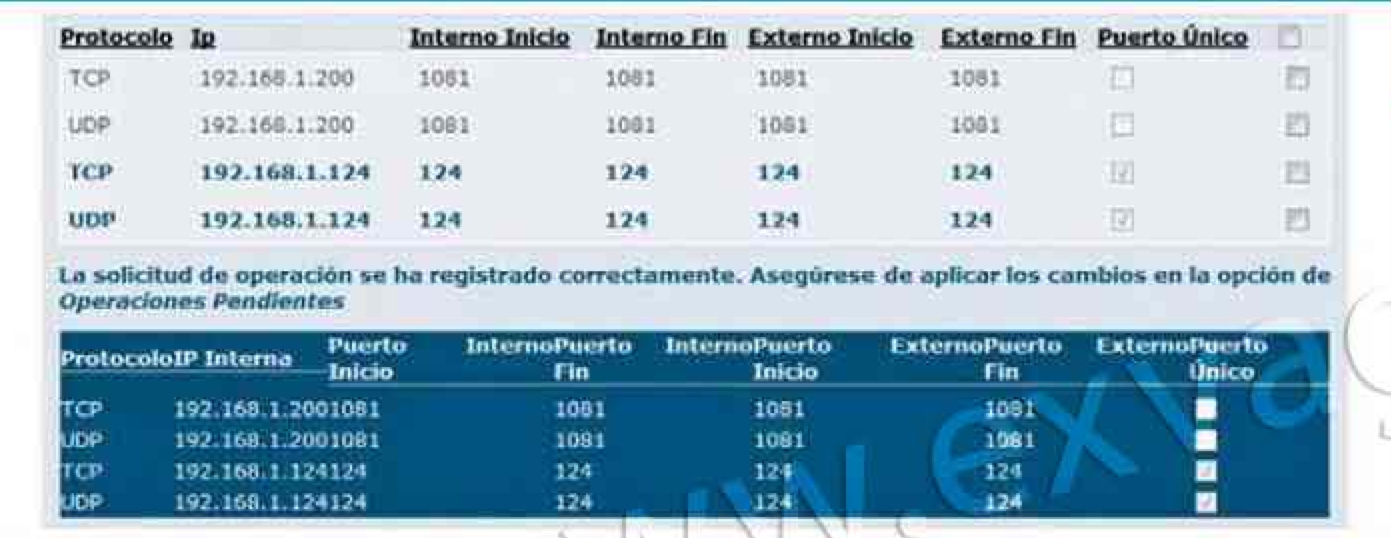




2 Fijar IP. Ve a "Ajustes/Red/Configurar conexión a internet" y selecciona "Configuración manual". Eso sí, tendrás que introducir a mano los datos anteriormente mencionados uno a uno. De esta manera, conseguirás que la IP no cambié cualquier día de estos.



3 Prueba. Ve a " Ajustes/Red/Probar conexión a internet y comprueba que todo funciona bien para además comprobar qué tipo de NAT tienes.



Protocolo	Ip	Interno Inicio	Interno Fin	Externo Inicio	Externo Fin	Puerto Único
TCP	192.168.1.200	1081	1081	1081	1081	
UDP	192.168.1.200	1081	1081	1081	1081	
TCP	192.168.1.124	124	124	124	124	
UDP	192.168.1.124	124	124	124	124	

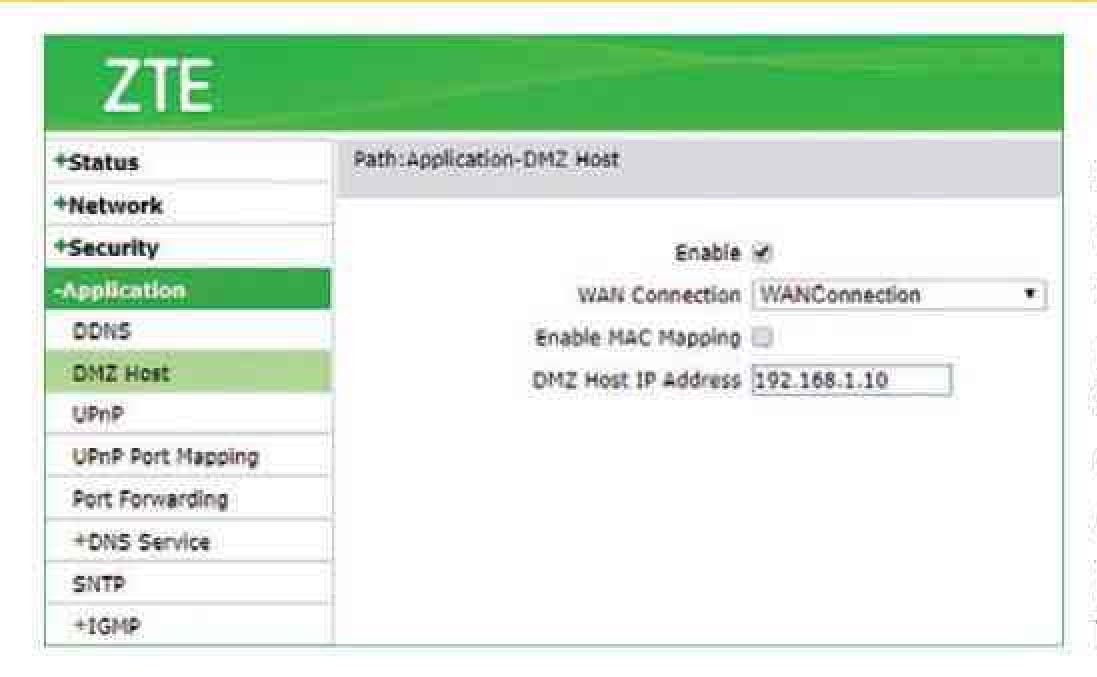
La solicitud de operación se ha registrado correctamente. Asegúrese de aplicar los cambios en la opción de *Operaciones Pendientes*

Protocolo	IP Interna	Puerto Inicio	InternoPuerto Fin	InternoPuerto Inicio	ExternoPuerto Fin	ExternoPuerto Único
TCP	192.168.1.200	1081	1081	1081	1081	
UDP	192.168.1.200	1081	1081	1081	1081	
TCP	192.168.1.124	124	124	124	124	
UDP	192.168.1.124	124	124	124	124	

3 Router. Cada proveedor de internet y router tiene una configuración diferente, pero lo normal es que encuentres fácilmente la opción de apertura de puertos para una IP determinada. Marca la asignada a tu PS4 y luego abre los puertos indicados arriba.

En 2 minutos...

ROUTER. Los distintos proveedores de Internet y los routers que facilitan a sus clientes han evolucionado mucho y favorablemente hacia nuestro hobby favorito. Si tenéis problemas de conexión, lo primero sería llamar al soporte técnico de nuestro proveedor y solicitar ayuda. Los problemas más comunes están ya cubiertos por los técnicos y suelen facilitar soluciones rápidas y eficientes para ellos. Hazlo también para asegurarte que firmware del router está actualizado (solicitadlo si no lo está) o él para saber si tu router es muy antiguo y que te lo cambien. Algunos proveedores incorporan ya en la interfaz de control del router configuraciones predeterminadas para PS3 y PS4.



3 DMZ. Esta opción accesible desde el menú avanzado de tu router de permite, digámoslo así, abrir todos los puertos de golpe, sin más especificaciones. Esto puede comprometer a seguridad de tu red local pero en principio ayudará a un tráfico de datos más fluido.

Ojo con...

LINEA SIMÉTRICA. A la hora de jugar con PS Now o con cualquier juego multijugador, es importante la velocidad de "bajada" pero también lo es la de "subida". Imaginaos unas autopista con tráfico en ambos sentidos donde en uno de ellos hay 3 carriles y en el otro sólo 1. Esa es la configuración de la mayoría de las líneas que los distintos proveedores ponen a disposición de sus clientes, lo que provoca, a veces, cuellos de botella en el flujo de información que fluye de tu consola a internet (y que recoge tu voz y los inputs de tu mando). Si llamas a tu operadora, hay veces en las que ésta activa los otros dos "carriles" también de subida, lo que se denomina una línea simétrica (misma velocidad de subida que de bajada). Por probar, que no quede.

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Guía de Compras**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).
@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE MARZO. DATOS CEDIDOS POR **GAME**




Sekiro arrasa ... lista de ventas.

1. Sekiro: Shadows Die Twice (N)
2. Devil May Cry 5 (N)
3. The Division 2 (N)
4. FIFA 19 (=)
5. GTA V (=)
6. Red Dead Redemption 2 (↑)
7. One Piece World Seeker (N)
8. Far Cry New Dawn (↓)
9. Resident Evil 2 Remake (↓)
10. Kingdom Hearts III (↓)


KHIII ha sido desplazado ...or las novedades del mes.

AVENTURAS



ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA **88**



ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY — DISCO
» UBISOFT » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
AC Odyssey no sólo es una de las entregas más grandes de la saga, sino también una fantástica aventura de rol.
NOTA **93**



CALL OF CTHULHU — DISCO
» FOCUS » 54,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
No es gráficamente rompedor, pero lo compensa con un gran guión y una ambientación muy lograda e inmersiva.
NOTA **82**

DETROIT: BECOME HUMAN — DISCO
» SONY » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras dentro de su estilo que se pueden encontrar en PS4... y en cualquier otro formato.
NOTA **91**

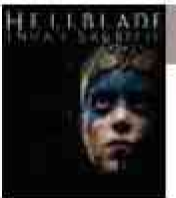
DARKSIDERS III — DISCO
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sin alcanzar la grandeza de las dos entregas precedentes, Furia protagoniza una aventura imperfecta pero entretenida.
NOTA **72**

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA **94**

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
» EIDOS » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.
NOTA **90**

DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA **92**

GOD OF WAR — DISCO
» SONY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una mezcla divina de combates, exploración y puzles, genial en todos sus apartados y que engancha de principio a fin.
NOTA **94**



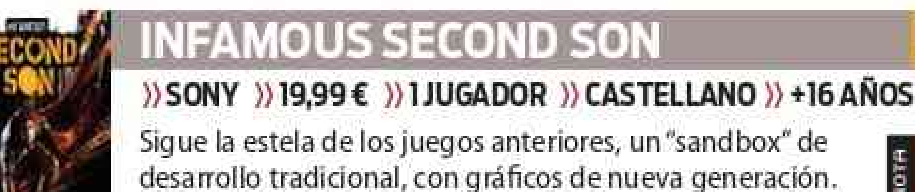
GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA **94**

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE — DISCO
» NINJA THEORY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas.
NOTA **91**

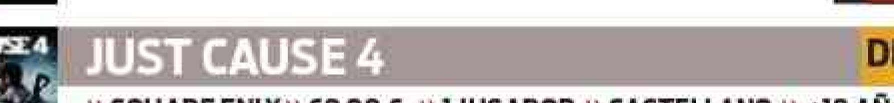


HITMAN 2 — DISCO
» WARNER » 65,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El Agente 47 regresa con otra de sus aventuras con sigilo y los asesinatos más variopintos. Divierte pero no sorprende.
NOTA **88**

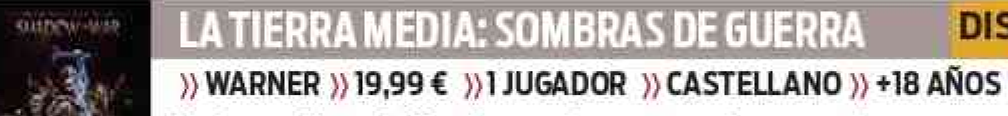
HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.
NOTA **95**



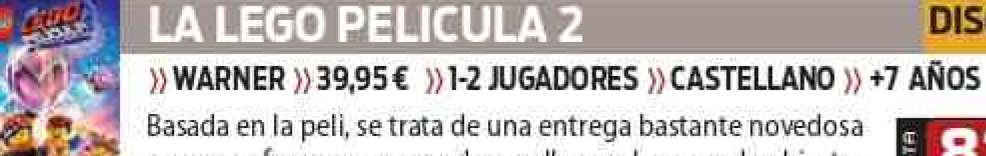
INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA **87**



JUST CAUSE 4 — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
JC4 repite algunos errores de sus predecesores. Es frenético y divertido, pero no termina de aprovechar su potencial.
NOTA **79**



LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO
» WARNER » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer.
NOTA **90**



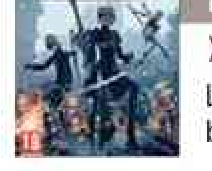
LA LEGO PELÍCULA 2 — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Basada en la peli, se trata de una entrega bastante novedosa que nos ofrece un ameno desarrollo en plan mundo abierto.
NOTA **83**



MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA **90**



METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 19,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA **94**



NIER AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.
NOTA **93**



NIOH — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.
NOTA **90**



OUTLAST TRINITY — DISCO
» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse.
NOTA **82**

PREY — DISCO
» BETHESDA » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades.
NOTA **92**



RED DEAD REDEMPTION II — DISCO
» ROCKSTAR » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura inolvidable desde muchos puntos de vista. Si tienes una PS4, no deberías perdértela por nada del mundo.
NOTA **96**



RESIDENT EVIL 2 — DISCO
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El "remake no es perfecto, pero sí sobresaliente. Si tuviese más variedad entre campañas podría ser el juego del año.
NOTA **90**



Play ¡El juego del mes!

Tres razones para tener...

Sekiro: Shadows Die Twice





1. EL SISTEMA DE COMBATES es lo más perfecto, satisfactorio y equilibrado que nos hemos echado nunca a la cara, por mucho que la dificultad de algunas batallas sea endiablada.

2. INMERSIÓN. La capacidad de FromSoftware para sumergirnos en un universo de juego, atraparnos con sus mecánicas y no dejarnos salir es, a día de hoy, prácticamente inigualable.

3. LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA es sublime, con unos escenarios cargados de detalles. La trama, además, forma un todo con la estética, ofreciendo un argumento cargado de simbolismo.



RESIDENT EVIL 7: GOLD EDITION — DISCO
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4 con todos sus DLC y compatible con PlayStation VR.

NOTA 91



SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE — DISCO ¡Nuevo!
» FROM SOFTWARE » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de las mejores aventuras de acción de la consola. Pocos juegos de acción son capaces de transmitir tanto.

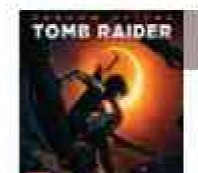
NOTA 94



SHADOW OF THE COLOSSUS — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una obra maestra atemporal que se disfruta como nunca en PS4 gracias a esta "puesta al día" de Bluepoint Games.

NOTA 93



SHADOW OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 64,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una entrega memorable y el mejor colofón para una de las sagas de aventuras más queridas y aclamadas. No te la pierdas.

NOTA 92



SHENMUE I & II — DISCO
» SEGA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Dos obras maestras del videojuego que llegan por fin a PS4, aunque con un "port" algo perezoso y con textos en inglés.

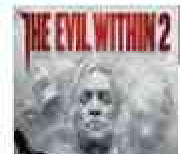
NOTA 77



SPIDER-MAN — DISCO
» SONY » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego creado sobre este superhéroe y una de las mejores aventuras de acción que tiene PS4 en su catálogo.

NOTA 91



THE EVIL WITHIN 2 — DISCO
» BETHESDA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular.

NOTA 89



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...

NOTA 95



THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.

NOTA 86



UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 19,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.

NOTA 95



UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

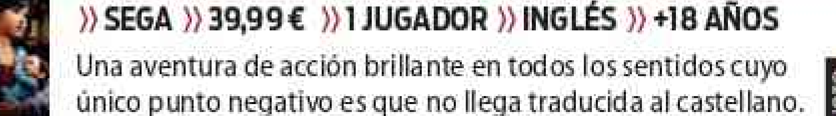
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.

NOTA 87

WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido

NOTA 90



YAKUZA 6
» SEGA » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Una aventura de acción brillante en todos los sentidos cuyo único punto negativo es que no llega traducida al castellano.

NOTA 91

AV. GRÁFICAS



BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor.

NOTA 78

DAY OF THE TENTACLE REMASTERED — DISCO
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion.*

NOTA 89



DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
» BADLAND » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular.

NOTA 80



FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo.

NOTA 78



LAST DAY OF JUNE
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador.

NOTA 81



LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.

NOTA 87



LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

No tiene la frescura del original ni su "rebobinado", pero su realista y emotiva historia lo compensa con creces.

NOTA 82

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.

NOTA 83



SYBERIA 3 — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos.

NOTA 77



PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY — DISCO ¡Nuevo!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

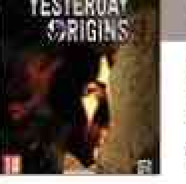
Pese al "PROTESTO" por la falta de traducción, la trilogía es ideal para conocer tres juegos por los que no pasan los años.

NOTA 82

THE WALKING DEAD: FINAL SEASON — DISCO ¡Nuevo!
» MERIDIEM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sin deparar ninguna sorpresa jugable, The Walking Dead se despide con un episodio muy interesante e incluso épico.

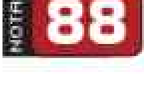
NOTA 81



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura llena de momentos estelares y puzzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas.

NOTA 88



PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA 12,95 €



Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Silla Resto GXT 707 Trust Gaming
TRUST GAMING 299,95 €

Fabricada en materiales de alta calidad, esta silla garantiza comodidad en largas sesiones de juego. Se adapta a todo tipo de usuarios gracias a sus opciones de ajuste y a su especial acolchado para la zona lumbar y el cuello.

6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE 299,95 €



Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).

7 Thrustmaster T-GT
THRUSTMASTER 799,99 €



Un volante para sibaritas de la conducción en consola. Puede que su alto precio sea lo que más llame la atención de primeras, pero os aseguramos que vale cada euro que cuesta. Si tienes espacio en casa y te lo puedes permitir, no vas a encontrar un volante mejor, ni en prestaciones, ni en acabado. Un lujo.





Los cuatro mejores juegos ...



1 Sekiro: Shadows Die Twice

El lobo de un solo brazo es el shinobi que protagoniza *Sekiro: Shadows Die Twice*, uno de los mejores juegos en lo que llevamos de año. Se trata de un guerrero que perdió su brazo izquierdo durante una batalla, aunque luego podrá usar un miembro protésico que permite distintas variantes en combate.

2 The Witcher III

Lobo Blanco es uno de los apodos con los que se conoce a Geralt de Rivia, el protagonista de la serie *The Witcher*. Este apodo fue dado por las dríadas, que lo bautizaron como Gwynbleidd (que en lengua élfica quiere decir "Lobo Blanco"). Mejor que te llamen esto que Carnicero de Blaviken, ¿no?

LOS ESPERADOS

1 Borderlands 3

»PS4 »2K GAMES »SHOOTER »13 DE SEPTIEMBRE

¡Vuelve el padre de los "looter shooters"! Por fin han presentado *Borderlands 3* y la espera ha merecido la pena ya que tiene una pinta sensacional. Lo veremos después del verano.



2 Wolfenstein: Youngblood

»PS4 »BETHESDA »SHOOTER »26 DE JULIO

Un par de meses antes llegará otro shooter que también tiene muy buena pinta y que también ha estrenado trailer recientemente. Tenemos muchas ganas de catar el nuevo *Wolfenstein*.



3 Control

»PS4 »REMEDY »ACCIÓN »27 DE AGOSTO

¡Vaya veranito nos espera! Por si fueran pocos los juegazos que se vienen para esta temporada estival, a finales de agosto el estudio responsable de los primeros *Max Payne* estrenan *Control*.



ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO

» FROM SOFTWARE » 19,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.

NOTA 94



DARK SOULS III — DISCO

» FROM SOFTWARE » 24,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.

NOTA 95

DARK SOULS REMASTERED — DISCO

» FROM SOFTWARE » 34,99 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue siendo un juegazo con mayúsculas que no debes perderte, pero la remasterización podría haber sido aún mejor.

NOTA 89

DIVINITY ORIGINAL SIN II — DISCO

» BANDAI NAMCO » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sueño hecho realidad para todo fan del RPG occidental "puro" con sed de aventuras épicas. Y con textos en castellano.

NOTA 91



DRAGON QUEST XI

» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un excelente RPG a la altura de esta legendaria saga. Brilla en todos sus apartados, aunque no ofrezca grandes novedades.

NOTA 92

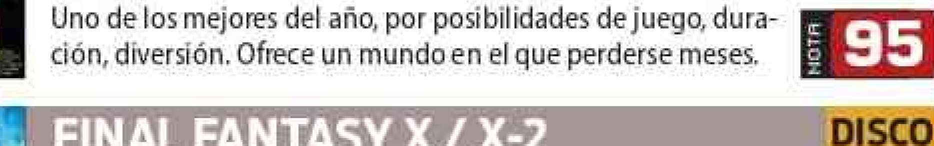


FALLOUT 4 GOTY — DISCO

» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses.

NOTA 95



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS



Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos.

NOTA 90



FINAL FANTASY XV: ROYAL ED. — DISCO

» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto.

NOTA 92



KINGDOM HEARTS III — DISCO

» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Nomura tenía el listón muy alto, pero logra sobrepasarlo y llegar a las estrellas. *Kingdom Hearts III* es magia hecha juego.

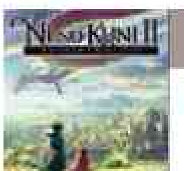
NOTA 93

MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO

» EA GAMES » 19,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo".

NOTA 84



NI NO KUNI II — DISCO

» BANDAI NAMCO » 34,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tardar en arrancar, pero cuando lo hace, ofrece tanta variedad y tanta calidad que os enganchará durante semanas.

NOTA 91



PERSONA 5 — DISCO

» KOCH MEDIA » 34,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte.

NOTA 95



TALES OF VESPERIA DEDINITIVE EDITION — DISCO

» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un "remaster" de un gran JRPG de la pasada generación que llega con contenidos inéditos y muchas horas de diversión.



NOTA 87

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO

» BETHESDA » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV.

NOTA 88

THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO

» BANDAI NAMCO » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS



Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.



NOTA 95

LUCHA

DEAD OR ALIVE 6 — DISCO

» KOEI TECMO » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sin revolucionar el género ni la saga, este juego de lucha de jugabilidad 3D resulta tan vistoso como entretenido.

NOTA 89

DRAGON BALL FIGHTERZ — DISCO

» BANDAI NAMCO » 39,95€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS



Arc System Works ha logrado culminar el mejor juego de lucha de toda la historia de Dragon Ball. Y no hay pocos...

NOTA 91

INJUSTICE 2: ULTIMATE EDITION — DISCO

» WARNER » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online.

NOTA 91

MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO

» CAPCOM » 29,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador.

NOTA 84

MORTAL KOMBAT XL — DISCO

» WARNER » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC.

NOTA 90

SOULCALIBUR VI — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Esta querida y longeva saga de lucha vuelve con una nueva entrega que conquistará a los fans. ¡Y sale Geralt de Rivia!

NOTA 87

STREET FIGHTER V:ARCADE EDITION — DISCO

» CAPCOM » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Capcom por fin se redime ofreciéndonos la versión más completa hasta la fecha de su irresistible juego de lucha.

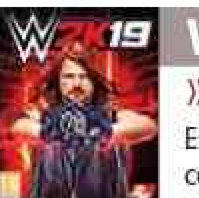
NOTA 89

TEKKEN 7 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 34,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro".

NOTA 90



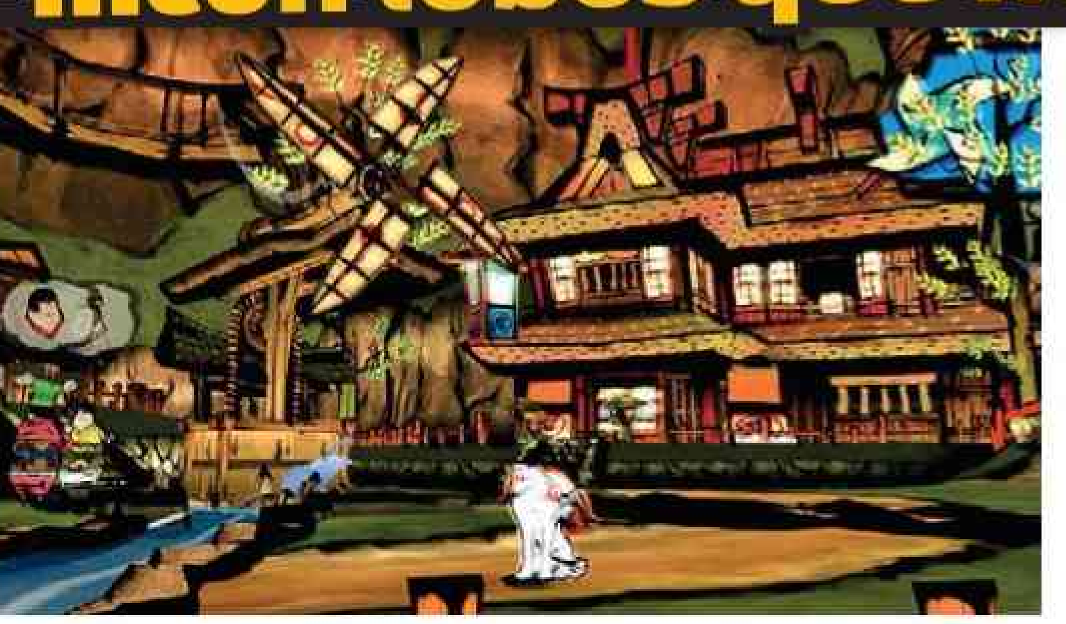
WWE 2K19 — DISCO

» 2K SPORTS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Esta entrega corrige algunas carencias del anterior y es la más completa, aunque creemos que ya necesita renovarse...

NOTA 85

...con lobos que no son lobos



3 Okami HD

Amaterasu es la loba blanca que protagoniza *Okami*... que en realidad no es tal sino que se trata de la diosa celeste del Sol, encarnada en un lobo blanco. Como curiosidad, mientras que en las versiones japonesa y europea queda claro que Amaterasu es un ser femenino, en la "yankee" nunca aclaran cuál es su género.



4 The Wolf Among Us

El protagonista de *The Wolf Among Us* es Bigby Wolf, anteriormente conocido como el Lobo Feroz. Él es el sheriff de Villa Fábula, trabajando actualmente en la "Oficina de Negocios" a las órdenes del alcalde interino Ichabod Crane. Esta aventura de Telltale se basa en el cómic Fábulas, de Bill Willingham.

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD V — DISCO
» EA » 39,95 € » 1-64 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

A nivel jugable es continuista aunque mejora lo visto en el anterior. Eso sí, llega con poco contenido en su lanzamiento. NOTA 85



BRAVO TEAM — DISCO
» SONY » 29,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Este shooter exclusivo de PlayStation VR es divertido si lo juegas cooperando con un amigo y si tienes el Aim Controller. NOTA 79



CALL OF DUTY BLACK OPS IIII — DISCO
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-100 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

El nuevo *Call of Duty* se convierte sin duda en uno de los shooters bélicos de referencia para jugar online en PS4. NOTA 90



DESTINY 2 — DISCO
» ACTIVISION » 29,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados. NOTA 91

DOOM VFR — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es demasiado irregular, con problemas de control y breve. Como experiencia, mola, pero pronto se aprecian sus errores. NOTA 75



FAR CRY 5 — DISCO
» UBISOFT » 29,95€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gracias a su enfoque y a sus novedades es la mejor entrega de la saga. Poder jugarlo en cooperativo es todo un acierto. NOTA 90



FAR CRY NEW DAWN — DISCO
» UBISOFT » 29,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

A nivel jugable echamos en falta novedades con respecto a *Far Cry 5*. Y el rollo "postapocalíptico" esta desaprovechado. NOTA 80



FARPOINT — DISCO
» SONY » 19,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte... NOTA 80



OVERWATCH: LEGENDARY EDITION — DISCO
» BLIZZARD » 24,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña. NOTA 90



STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña. NOTA 90

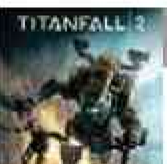
SUPERHOT VR — DISCO
» SUPERHOT TEAM » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura. NOTA 79



THE PERSISTENCE
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un terrorífico shooter de ambientación espacial y alma de roguelike que es una de las propuestas más atractivas de PS VR. NOTA 83



TITANFALL 2 — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

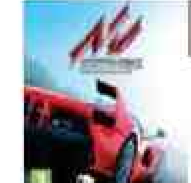
Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador. NOTA 87



WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS — DISCO
» BETHESDA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico. NOTA 90

VELOCIDAD



ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 19,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles. NOTA 90



DIRT RALLY 2.0 — DISCO
» CODEMASTERS » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

A nivel simulación es la mejor entrega de la serie, pero un modo Carrera insulso y la reducción de modos lo lastran. NOTA 87



DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje. NOTA 80



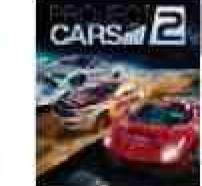
F1 2018 — DISCO
» CODEMASTERS » 59,95 € » 20 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pese a no incluir novedades revolucionarias, estamos ante la mejor entrega de la serie. Encantará a los fanáticos de la F1. NOTA 86



GRAN TURISMO SPORT — DISCO
» SONY » 39,95 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora. NOTA 85



PROJECT CARS 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 14,95€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género. NOTA 90



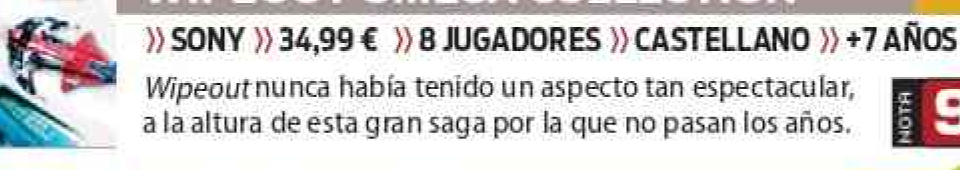
THE CREW 2 — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un arcade de velocidad muy variado y divertido, sobre todo para cooperar con amigos. Pero su control no gustará a todos. NOTA 80



TRIALS RISING — DISCO
» UBISOFT » 24,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es la entrega más completa, aunque llegue lastrada por cajas de botín absurdas y un progreso con demasiado "grindeo". NOTA 86



WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años. NOTA 90

XENON RACER — DISCO ¡Nuevo!
» AVANCE » 44,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade que no innova demasiado dentro del género, pero que gustará a los aficionados más pacientes. NOTA 73



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **Devil May Cry 5** (N) — PS4 | CAPCOM | ACCIÓN



Dante, Nero y V han logrado imponerse sobre el resto de juegazos que asoman por la lista de ventas japonesa. No nos extraña.

2 **The Division 2** (N) — PS4 | UBISOFT | ACCIÓN

3 **One Piece: World Seeker** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | ACCIÓN

4 **Judge Eyes** (↑) — PS4 | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN

5 **LoveR** (N) — PS4 | KADOKAWA | SIMULADOR DE CITAS

EE.UU.

1 **Sekiro: Shadows Die Twice** (N) — PS4 | ACTIVISION | AVENTURA DE ACCIÓN



Sekiro: Shadows Die Twice domina el mercado estadounidense. También entran con fuerza en la lista dos novedades de Ubisoft.

2 **The Division 2** (N) — PS4 | UBISOFT | ACCIÓN

3 **FIFA 19** (↑) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

4 **Red Dead Redemption 2** (=) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

5 **Assassin`s Creed III Remastered** (N) — PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

EUROPA

1 **Sekiro: Shadows Die Twice** (N) — PS4 | ACTIVISION | AVENTURA DE ACCIÓN



El lobo de un solo brazo también se coloca en lo más alto del "top five" europeo, en el que sorprendentemente se mantiene *GTA V*.

2 **The Division 2** (N) — PS4 | UBISOFT | ACCIÓN

3 **FIFA 19** (↑) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

4 **Grand Theft Auto V** (↑) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

5 **Red Dead Redemption II** (↓) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

MÁS QUE JUEGOS



The Division 2 Phoenix Shield

www.game.es 179,95€

Alucina con esta figura a escala 1:6 y articulada del agente Brian Johnson, con su ropa en tela. Viene en una caja de coleccionista junto a un libro de arte de litografías, un mapa de Washington D.C., un CD con la BSO y steelbook... pero no trae el juego.

Six Collection Bundle

store.ubi.com 99,95€

Ubicollectibles presenta la tercera serie de agentes de la Six Collection oficial. Ya están disponibles cinco figuras nuevas, todas basadas en los agentes y los amuletos de armas que aparecen en el juego. ¡Añade a Ela y a otros agentes a tu Six Collection! Cada figura viene con un código único para desbloquear contenido exclusivo en *Rainbow Six Siege*. Las figuras están hechas de vinilo, miden en torno a 10 cm y lucen un alto grado de detalle. Pero su precio...



IMPORT FRIENDLY

1 Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy en formato físico

www.play-asia.com 29,95$



Aunque el gran chasco es que no nos llegue con textos en castellano, a muchos nos hubise gustado que saliera en físico. En Japón sí ha salido, y si os animáis a importarlo sabed que trae textos en inglés, (además de en japonés, claro). Es decir, que podrás jugarlo perfectamente a poco que domines la lengua de Shakespeare.

2 The Messenger en formato físico

specialreservegames.com 34,95$



En specialreservegames.com podéis pillar la edición en formato físico de uno de los juegos que más nos ha gustado este mes. Esta edición númerada incluye caratula reversible con una ilustración especialmente creada para tal fin, un libreto de 24 páginas y stickers. Permiten comprar dos unidades por cada cliente.

3 Enter the Gungeon en formato físico

specialreservegames.com 29,95$



En esta web podéis haceros con la edición física de este juego de acción cooperativa. Es "region free", trae carátula reversible y un skin exclusivo (no disponible en la digital). Sólo hay 2.500 unidades y sólo permite una compra por cliente.



ACCIÓN

ACE COMBAT 7 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 8 JUG » CASTELLANO » +12 AÑOS

Ace Combat 7 devuelve la saga al olimpo de los simuladores aéreos y se proclama como el mejor en su género en PS4. NOTA 86



ATTACK ON TITAN 2 — DISCO
» KOCH MEDIA » 39,95€ » 8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vibrantes batallas contra los enormes titanes en una intensa aventura que es mucho más variada de lo que puede parecer. NOTA 83



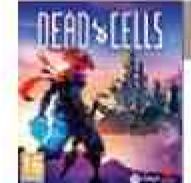
CAPCOM BEAT'EM UP BUNDLE
» CAPCOM » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Le faltan opciones y extras, pero este recopilatorio de 7 juegos flipará a los asiduos de los salones recreativos de los 90. NOTA 80



CONAN EXILES — DISCO
» SQUARE ENIX » 44,95€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Nunca juzgues a un libro por su portada: tras su aspecto "tosco", Conan Exiles esconde una experiencia jugable que atrapa. NOTA 87



DEAD CELLS
» MOTION TWIN » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Sus soberbios combates, su progresión casi perfecta y su alta rejugabilidad lo convierten en uno de los mejores "roguelite". NOTA 90



DEAD RISING 4 — DISCO
» CAPCOM » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido. NOTA 85

DEVIL MAY CRY 5 — DISCO
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

La saga ha regresado en forma de obra maestra. Un "hack & slash" de gráficos escandalosos y tremendamente divertido. NOTA 93



DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
» OMEGA FORCE » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga. NOTA 89



DRAGON´S CROWN PRO — DISCO
» VANILLAWARE » 44,95€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

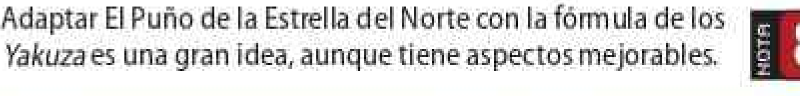
Una joya del rol de acción que ya nos enamoró en PS3 y Vita y que brilla aún con más fuerza en PS4 gracias a sus mejoras. NOTA 91



DYNASTY WARRIORS 9 — DISCO
» KOEI TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

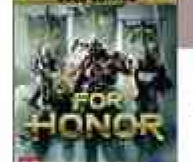
Sin ser la reinvención que nos querían "vender", sí es la entrega más vistosa y completa de toda la serie. NOTA 81





FIST OF THE NORTH STAR: LOST PARADISE — DISCO
» SEGA » 54,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Adaptar El Puño de la Estrella del Norte con la fórmula de los *Yakuza* es una gran idea, aunque tiene aspectos mejorables. NOTA 80



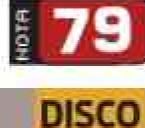
FOR HONOR: GOLD EDITION — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido. NOTA 77



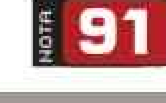
GOD EATER 3 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

A pesar de ser la entrega más "currada" de toda la saga, ciertos fallos de planteamiento impiden que sea brillante. NOTA 79



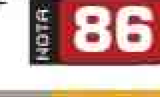
GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar. NOTA 91



HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86



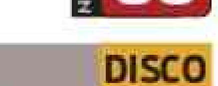
KNACK II — DISCO
» SONY » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos los públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar. NOTA 80



MONSTER HUNTER WORLD — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

No sólo es la entrega más espectacular, completa y divertida de la serie, sino que además también es la más accesible. NOTA 93

PLAYERUNKNOWN´S BATTLEGROUNDS — DISCO

» BLUEHOLE » 29,99 € » 100 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Si pasamos por alto sus flojos gráficos, *PUBG* es un battle royala que logra disparar nuestra adrenalina en cada partida. NOTA 82



RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA 92

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS — DISCO
» UBISOFT » 79,99€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura espacial estupenda, muy disfrutable tanto con juguetes modulares como sin ellos. Eso sí, no sale barato. NOTA 85

THE DIVISION 2 — DISCO ¡Nuevo!
» UBISOFT » 64,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

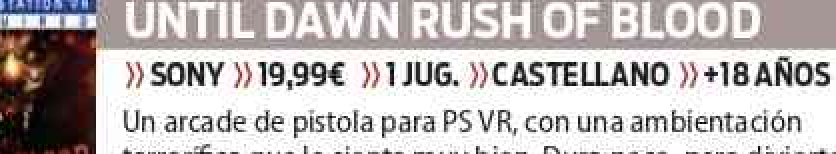
No hay casi nada es nuevo en esta secuela, pero es un gran ejemplo de cómo se debe lanzar un juego como servicio. NOTA 91

THE MESSENGER — DISCO ¡Nuevo!
» DEVOLVER DIGITAL » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Gracias a su excelente diseño y a su gran sistema de control, este juego de ninjas se coloca entre lo mejor de su género. NOTA 88

TOUKIDEN 2 — DISCO
» KOEI TECMO » 14,95 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha. NOTA 86



UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte. NOTA 71



WORLD WAR Z — DISCO ¡Nuevo!
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lejos de ser un "fan service" insustancial, este shooter con esencia multijugador basado en Guerra Mundial Z es notable. NOTA 83

Figura Resident Evil: Nemesis

www.game.es 59,95 €

Nuestras ganas de un "remake" de *Resident Evil 3* nos llevan a recomendaros esta figura de Nemesis a escala 1:6 y con un gran nivel de detalle, que viene además en un packaging de coleccionista bastante chulo. Eso sí, la figura no sale barata. También tiene versión peluche y Funko Pop.



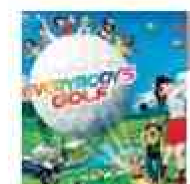
Legacy Collection Connor

store.ubi.com. 44,99 €

La llamada Legacy Collection incluye los personajes más carismáticos de la serie *Assassin's Creed* y ahora que acaba de salir remasterizado *Assassin's Creed III*, es buen momento para incluir en esta línea de detalladísimos bustos a Ratohnhaké:ton, más conocido como Connor. Os espera en el Store de Ubi a un precio que no nos parece desorbitado.

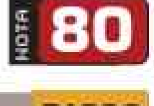


DEPORTIVOS



EVERYBODY'S GOLF — DISCO
» SONY » 39,99 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

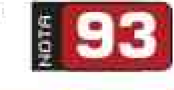
Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea. NOTA 80





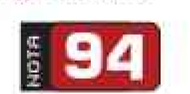
FIFA 19 — DISCO
» EA SPORTS » 39,99 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Con una buena ristra de novedades y mejoras y el fichaje de la "Champions", *FIFA 19* sigue siendo el rey del deporte rey. NOTA 93



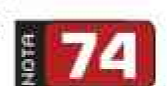
NBA 2K19 — DISCO
» 2K SPORTS » 29,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El mejor juego de basket que puedes encontrar en PS4 sin duda, aunque es algo continuista pese a sus novedades. NOTA 94



NBA 2K PLAYGROUND 2 — DISCO
» 2K SPORTS » 29,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pese a sus limitaciones, los que busquen una experiencia más arcade y menos "seria" que la de *NBA 2K19*, lo disfrutarán. NOTA 74





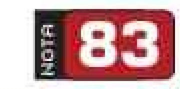
PES 2019 — DISCO
» KONAMI » 29,99 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

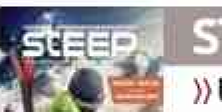
Suple su falta de licencias con realismo y una jugabilidad magistral que se apoya en una gran física del balon. NOTA 91



ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION
» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC. NOTA 83





STEEP — DISCO
» UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

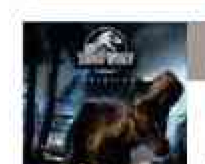
Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido. NOTA 81



TENNIS WORLD TOUR — DISCO
» MERIDIEM » 9,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de tenis más que correcto y divertido de jugar. Le falta contenido pero lo irán ampliando con actualizaciones. NOTA 71

ESTRATEGIA



JURASSIC WORLD EVOLUTION — DISCO
» FRONTIER » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Además de todo el encanto de los dinosaurios, es un juego de estrategia de gestión asequible para todos los públicos. NOTA 80



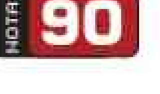
TROPICO 5: COMPLETE COLLECTION — DISCO
» KALYPSO » 9,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro. NOTA 81



XCOM 2 — DISCO
» 2K GAMES » 24,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

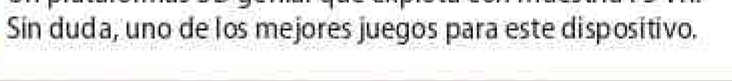
El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches. NOTA 90



PLATAFORMAS

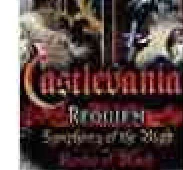


ASTRO BOT: RESCUE MISSION — DISCO



» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 3D genial que explota con maestría PS VR. Sin duda, uno de los mejores juegos para este dispositivo. NOTA 90



CASTLEVANIA REQUIEM — DISCO
» KONAMI » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Siempre es un placer jugar a Rondo of Blood y a Symphony of the Night, pero esta remasterizacion ofrece poca "chicha". NOTA 78



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO
» ACTIVISION » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día. NOTA 87



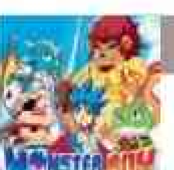
MALDITA CASTILLA EX — DISCO
» ABYLIGHT » 11,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio. NOTA 86



MEGA MAN 11
» CAPCOM » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Mega Man regresa haciendo lo que mejor sabe: con una gran aventura de acción y plataformas 2D muy divertida. NOTA 87



MONSTER BOY Y EL REINO MALDITO
» GAME ATELIER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

No sólo es una de las mejores entregas de esta veterana saga sino que es uno de los mejores plataformas que hay en PS4. NOTA 90



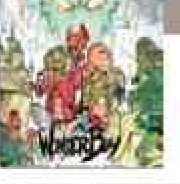
SONIC MANIA PLUS — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Sonic regresa a PS4 con un plataformas 2D aún más divertido y completo que el del año pasado. Y con edición física. NOTA 90



SPYRO REIGNITED TRILOGY — DISCO
» ACTIVISION » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Estamos ante el regreso de un icono de los videojuegos que divertirá tanto a los nostálgicos como a los más pequeños. NOTA 87



WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP



» SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

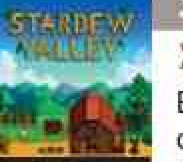
Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar. NOTA 82

VARIOS



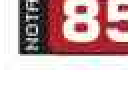
LEGO WORLDS — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador. NOTA 84



STARDEW VALLEY — DISCO
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu rimo. NOTA 85



PARA LEER Y ESCUCHAR

1 Batman: Un héroe de videojuego

www.heroesdepapel.es 23,95 €

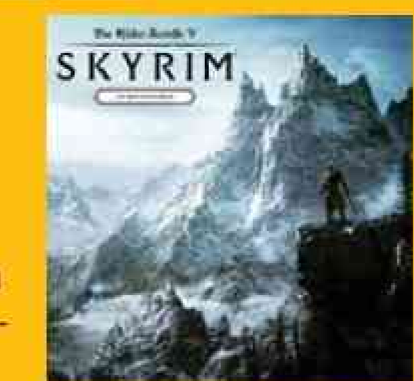
El periodista José Luis Ortega hace un recorrido por más de 30 años de apariciones de Batman en los videojuegos: desde su primer título, creado en 1986 por Jon Ritman, hasta el culmen alcanzado por la saga *Arkham*.



2 BSO TES V Skyrim Atmospheres en vinilo

www.spacelab9.com 40€

La saga *The Elder Scrolls* cumple 25 años y nosotros lo celebramos recomendando este precioso vinilo con 40 minutos de evocadora música compuesta por el maestro Jeremy Soule (autor también de las BSO de *Morrowind* y *Oblivion*). Y todo en un packaging precioso.



3 Integral Conan Rey

www.planetadelibros.com 40€

Las aclamadas historias de Conan Rey realizadas por Timothy Truman, Tomás Giorello y José Villarrubia recopiladas en un único volumen de lujo. Se incluyen adaptaciones de Robert E. Howard como "La Ciudadela Escarlata" y "La Hora del Dragón".



4 BSO Devil May Cry 5

www.lacedrecords.co 28€

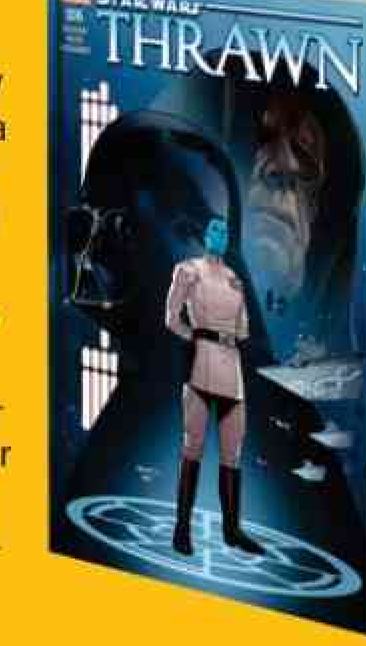
Hay tres ediciones: dos en vinilo y una en CD. La primera en vinilo trae 2 discos con 21 canciones, mientras que la segunda son 4 discos con 51 canciones. La versión de CD es la más completa: incluye 5 discos con 136 canciones en total.



5 Star Wars: Thrawn

www.planetadelibros.com 16,95€

Situado entre Star Wars: Episodio III La Venganza de los Sith y Episodio IV Una Nueva Esperanza, este cómic explora el ascenso del Gran Almirante Thrawn a través de las filas del Imperio Galáctico, estableciendo su aparición en Star Wars Rebels, el debut canónico del personaje. Merece la pena.



LA MUERTE EN LOS VIDEOJUEGOS

GAME OVER



Compañeros inseparables. ¿Qué sería de los videojuegos sin la muerte? Desde luego, la historia habría sido muy diferente.

LA MUERTE

La temible Parca ha adoptado múltiples formas a lo largo de la historia de los videojuegos. La hemos odiado, respetado, querido... e incluso nos hemos sentido algo identificados con ella.

LET IT DIE

El estrafalario Uncle Death demuestra que la Muerte puede ser tu aliada. Este simpático y excéntrico personaje nos ayuda a lo largo de la aventura mientras derrocha simpatía.

DANTE'S INFERNO. Enfrentarte a la mismísima Muerte no es algo sencillo, pero sí muy divertido.

La muerte es el denominador común entre todos los seres vivos, pero nuestra consciencia y nuestra percepción de ella es uno de los factores que más nos identifica como especie y, al mismo tiempo, nos distancia del resto de animales que pueblan el planeta. Mientras la ciencia se encarga de prevenirla y retrasarla, la religión trata de darle un significado trascendental. No es en otro lugar sino en el arte donde el ser humano encuentra el escenario ideal para expresar cuánto le preocupa y obsesiona esta enigmática e inevitable interrupción de la vida. En todas las disciplinas artísticas que han ido surgiendo a lo largo de nuestra Historia, la muerte ha sido y es uno de los temas más recurrentes, pero nunca había tenido una presencia tan capital hasta la llegada de los videojuegos.

COMO PERSONAJE



DARKSIDERS II
Este siniestro jinete del Apocalipsis tiene sus motivos para repartir estopa, y no sólo empatizamos con él, sino que es el protagonista del juego. Estar del lado de la Muerte sienta bien.

CASTLEVANIA
Sin duda, el papel más recurrente de la Muerte ha sido el de antagonista. En la mítica saga *Castlevania* es un enemigo clásico que nos pone las cosas realmente difíciles...





DARK SOULS. Cuantísimas veces habremos visto esta pantalla... y las que quedan.


XCOM. Mantén la cabeza fría, si pierdes un soldado en combate será para siempre.

Desde el origen de esta industria, protagonizado por las ya jurásicas máquinas recreativas, los jugadores empezamos a odiar la dichosa pantalla que de manera solemne interrumpía la partida con dos imponentes palabras: **GAME OVER**. Un mensaje claro y conciso, cual bofetada de humillación, del que solo se podía escapar dignamente invirtiendo más dinero en el juego, ya que en caso contrario perdíamos todo el avance que con sudor y lágrimas habíamos conseguido. Durante esta etapa, el papel de la muerte estaba intrínsicamente ligado al modelo de negocio. Los juegos se diseñaban con una dificultad desmedida con el fin de generar más beneficios, intentado mantener cierto equilibrio para no frustrar al jugador, y por lo tanto afectando de manera directa en la concepción creativa de los mismos. A finales de los años 80, las consolas de sobremesa y las computadoras domésticas se asentaron de manera masiva y con ellas la dictadura mercantil de la muerte se transformó al igual que el propio mercado. El desarrollo y distribución de los juegos era cada vez más costoso y los jugadores ya no tenían que introducir monedas para seguir jugando. En consecuencia, se volvió a recurrir a la muerte constante, ya no para producir ganancias directas, sino para alargar artificialmente la vida útil de los juegos. De esta manera el usuario entendía que el precio que pagaba por el título se ajustaba a la »

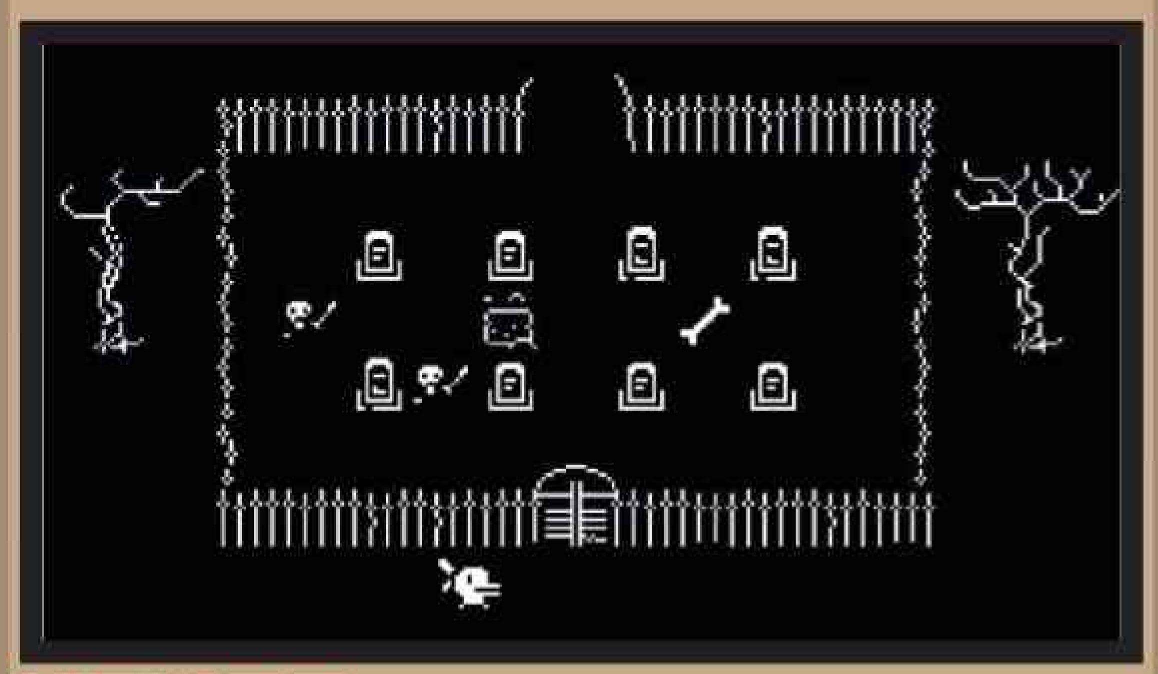
Durante la primera etapa de la historia de los videojuegos, el papel de la muerte estaba intrínsicamente ligado al modelo de negocio.

LA MUERTE COMO MECÁNICA

Restringir el papel de la muerte como baremo de la dificultad de un título es cosa del pasado. Enfocarla además como fuente de inspiración creativa da mejores resultados.



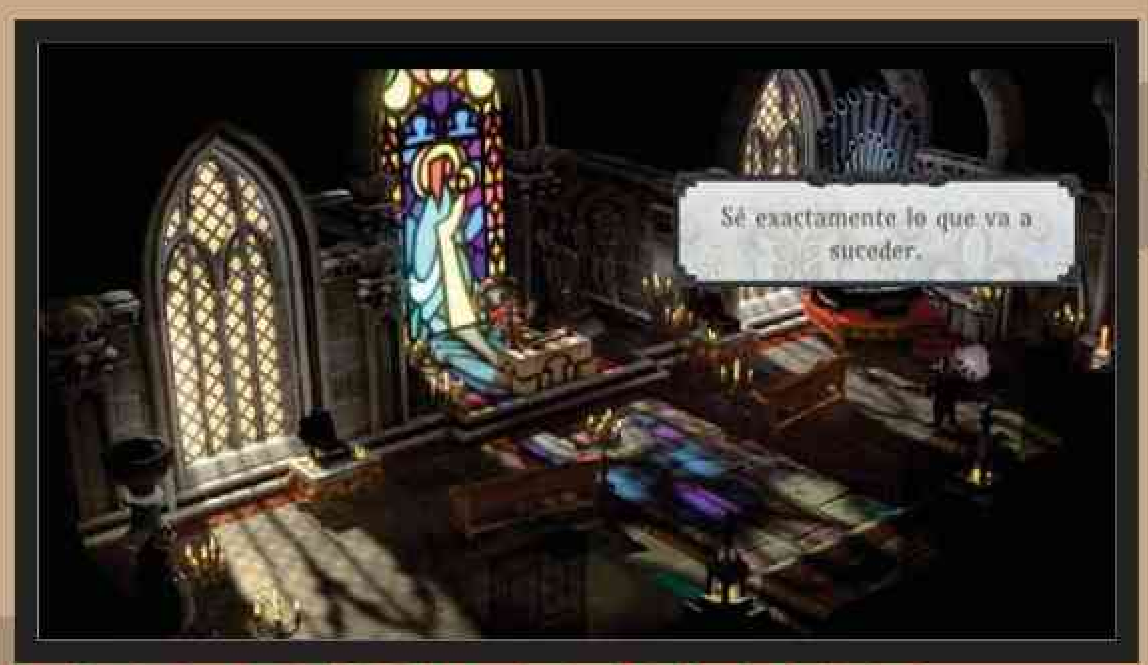
SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE
Al ser derrotado, tienes la opción de "resucitar". Esto aporta una capa estratégica ya que podemos permanecer en el suelo fingiendo nuestra muerte para sorprender al enemigo, aunque con un precio.



MINIT
En esta original aventura el protagonista padece una extraña maldición por la que muere cada sesenta segundos, dando lugar a situaciones realmente cómicas y a rompecabezas ingeniosos.



UNTIL DAWN
El introducir la muerte permanente, más habitual en otros géneros, en una aventura narrativa, es todo un reto. Los beneficios son evidentes ya que empatizamos con los personajes a otro nivel.



THE SEXY BRUTALE
En este título asumimos el rol de un anciano sacerdote atrapado en una mansión donde todos sus asistentes corren el riesgo de morir asesinados. Con la ayuda de ciertas habilidades especiales seremos capaces de retroceder en el tiempo para evitar estos crímenes.

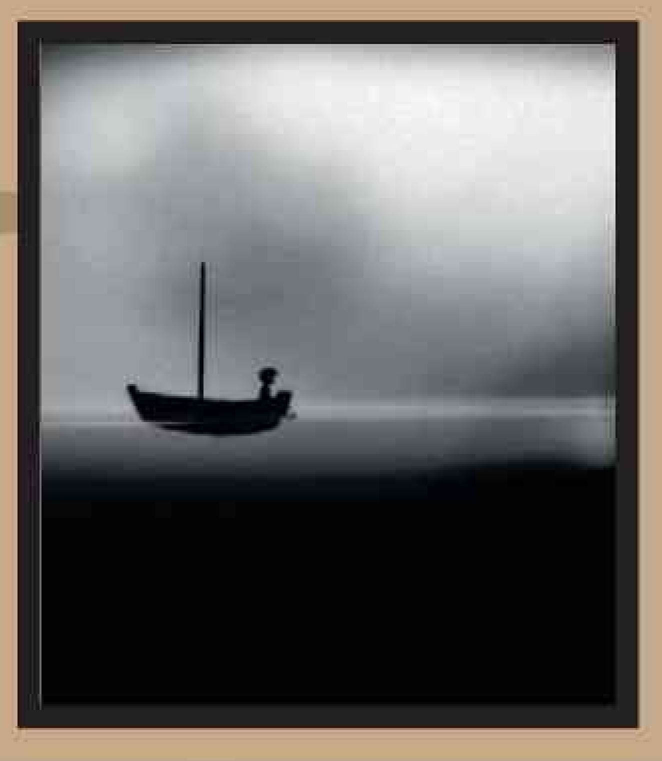
LA MUERTE COMO REPRESENTACIÓN

DOOM



El "reboot" de este legendario shooter en primera persona trajo consigo una de las recreaciones del infierno más viscerales y violentas que se recuerdan. Llevábamos décadas luchando en el inframundo contra demonios en esta legendaria saga, pero nunca pudimos paladear el azufre y las abrasantes llamaradas con este nivel de exuberancia estética.

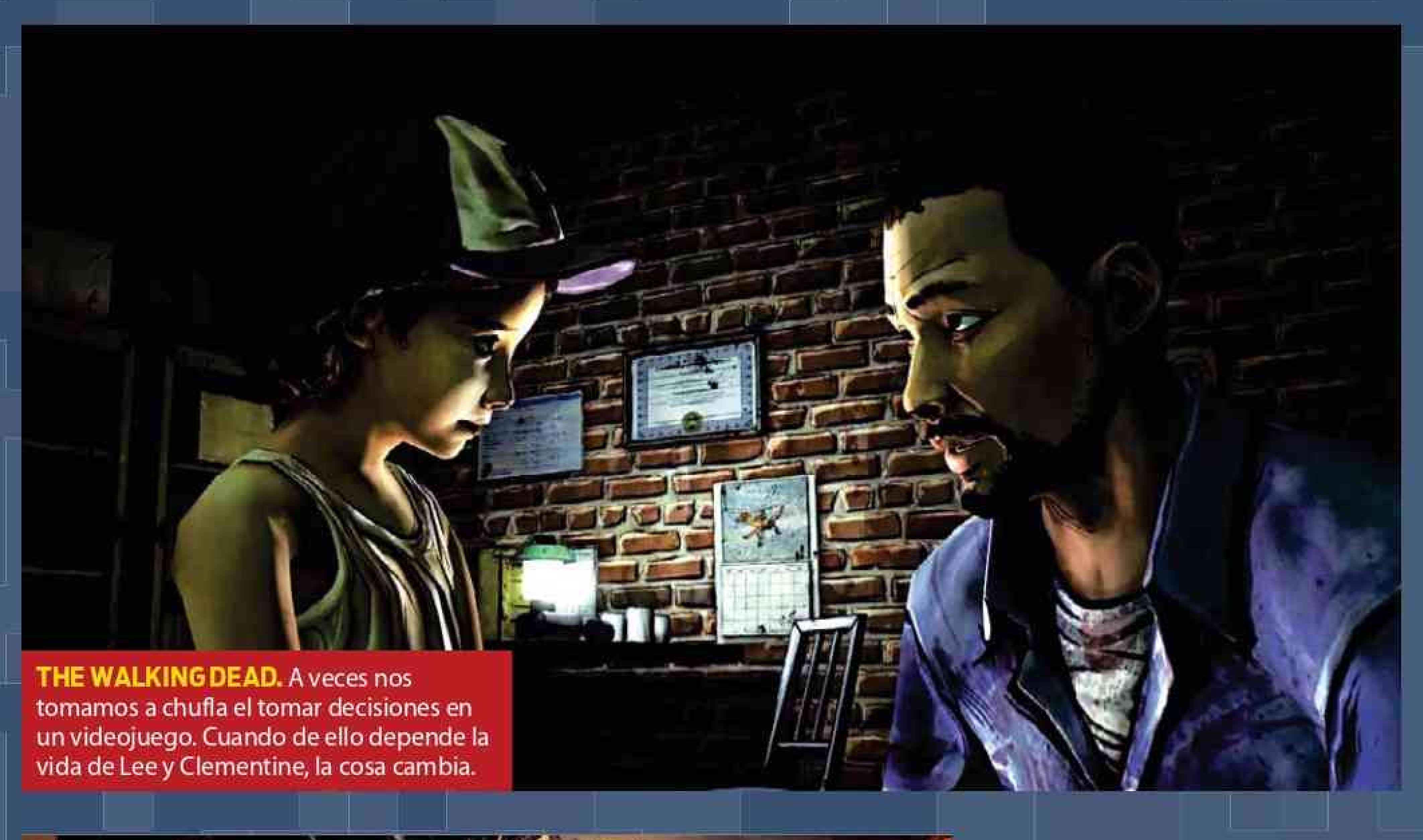
LIMBO



Un espacio sin colores, sin música, sin palabras... un lugar en el que contar pocas cosas, pero capaz de transmitir multitud de sensaciones. La sobriedad y quietud con la que Playdead plasmó el transito tras la muerte proporciona al juego un tono muy original e impactante. Es curioso como esta desolación llega a ser tan bella de una manera tan personal y minimalista

HELLBLADE

Lo que comienza siendo una misión de rescate se transforma en algo mucho más profundo. El reino de la muerte de la mitología nórdica, Helheim, trasmite a la perfección la agonía de Senua. Afrontar temibles retos será lo de menos mientras la protagonista lucha contra sus propios trastornos psicológicos. Un impecable acabado visual que hace transpirar sensaciones en cada metro cuadrado.



THE WALKING DEAD. A veces nos tomamos a chufla el tomar decisiones en un videojuego. Cuando de ello depende la vida de Lee y Clementine, la cosa cambia.



FLIPPING DEATH. La Muerte se va de vacaciones en esta hilarante aventura gráfica.



TWISTED METAL. Los juegos de conducción no son excepción. En algunos también se mata.



BULLETSTORM. Matar en un shooter es muy divertido, pero más si lo haces de manera estética.

MEDIEVIL. Es irónico resucitar un videojuego cuyo protagonista es un no muerto.

cantidad de horas de entretenimiento que éste le proporcionaba. Como podemos observar, durante esta época la muerte rara vez implicó más que el fracaso del jugador ante un reto difícil y una estrategia comercial de las compañías para construir un negocio lucrativo. Hay géneros que escapaban de dicho corsé, pero precisamente porque usaban la muerte como elemento narrativo y no como mecánica de juego, como sucede con las aventuras gráficas.

Mucho ha llovido desde entonces. Tras esos primeros pasos, los videojuegos se han ido consolidando, no solo como un entretenimiento masivo que genera miles de millones de euros al año sino como una joven, pero respetable disciplina artística. Esa sofisticación, por lo tanto, no solo atañe a aspectos mercantiles y tecnológicos, sino que también ha impulsado el alcance de las obras a nivel expresivo y conceptual.

Hoy día, la definición de videojuego resulta más difusa y compleja que nunca, lo que ha propiciado que se hayan eliminado muchas fronteras y axiomas por los que éstos se regían en el pasado. No tiene por qué existir desafío, ni un objetivo definido... ni tan siquiera un juego tiene por qué divertir. Bajo ese nuevo paradigma, la presencia de la muerte en los videojuegos ha evolucionado trascendiendo al propio reto y profundizando en sus posibilidades narrativas y jugables. Es decisión del desarrollador si en su juego la muerte es trascendental o no, si debe quedar relegada a una posición de riesgo/recompensa o si debe ser el centro narrativo en el que sustentar las motivaciones del protagonista. Esta libertad creativa da como resultado ejemplos tan curiosos como *Limbo*, en el que la pérdida y la muerte son el epicentro del juego y su ambientación pero que a la vez suprime por completo la penalización cuando el personaje pierde



La presencia de la muerte en los videojuegos ha evolucionado, trascendiendo al propio reto y profundizando en sus posibilidades.

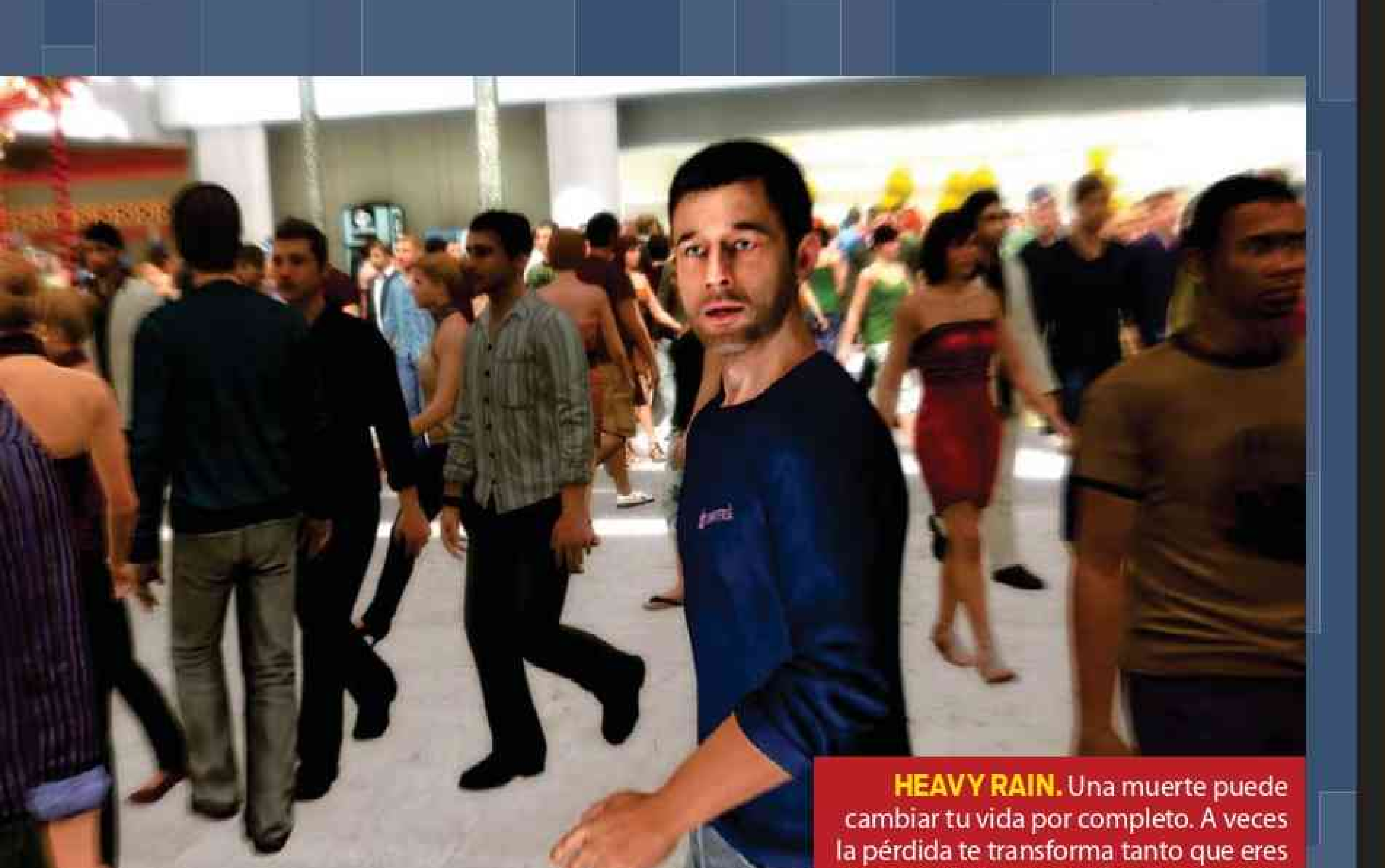
Los videojuegos son una genial vía para plasmar el imaginario colectivo post mortem. Nadie sabe qué pasa después de la muerte, pero lo hemos jugado cientos de veces.



GRIM FANDANGO

No todo tienen que ser llantos y desesperación, la muerte puede resultar de lo más divertida. Así lo demuestra esta excelente aventura gráfica que nos sitúa en el Mictlán, el inframundo azteca. Una esperpéntica historia con altas dosis de humor y con un enfoque del "más allá" desenfadado, colorido y realmente creativo.





HEAVY RAIN. Una muerte puede cambiar tu vida por completo. A veces la pérdida te transforma tanto que eres incapaz de recordar cómo era ser feliz.

la vida. También tenemos el caso de *Dark Souls* en el que es inevitable percibir que la muerte no sólo se usa para poner a prueba la habilidad del jugador sino también su capacidad para afrontar la inseguridad y la frustración. Trabaja la indefensión del protagonista con maestría, no para que el juego sea difícil sino para que realmente nos sintamos dueños de nuestras victorias. Por otro lado, en *TES: Skyrim* podemos eliminar a cualquier NPC aunque sea fundamental para el desarrollo de la historia principal. La narrativa del juego no se limita a contarte una historia, sino que eres tú el que la crea. Tres juegos en los que la muerte ronda cada esquina, pero con aproximaciones muy distantes.

Es esta multiplicidad de capas la que hace que este arte llegue donde otros no pueden. Los videojuegos no sólo muestran la muerte, no se conforman con hablarte de ella. Tienen la capacidad de que la experimentes, además de como un mero espectador, como víctima y verdugo. Gracias al avance de la técnica, ahora los desarrolladores son capaces de mostrarla de manera visceral y detallada, plantearla como elemento narrativo de una manera más profunda y trascendental... pero es sin duda en el aspecto jugable donde la muerte tiene aún cientos de nuevas formas que adoptar y cuyo límite es tan solo la imaginación de los creadores. Al fin y al cabo, lo que hace único a los videojuegos frente a otras disciplinas artísticas es la capacidad de interactuar con el público, y es por esto que uno de los aspectos más importantes de cara a conformar un lenguaje propio es poner especial atención en explorar las posibilidades mecánicas y expresivas de la muerte. Ella siempre estará ahí, como algo intrínseco a los videojuegos y su historia, desafiándonos, confundiéndonos, emocionándonos y divirtiéndonos. Es su tratamiento el que da forma a la obra y a los jugadores, y algo debe tener de especial ya que después de morir miles de veces, aunque sigamos y sigamos fracasando y cayendo en los mismos errores, jamás dejaremos de jugar, ¿verdad?

LA MUERTE COMO ARGUMENTO

Utilizar la muerte como elemento narrativo no es algo nuevo, pero eso no significa que haya dejado de regalarnos algunos de los momentos más memorables.



MURDERED: SOUL SUSPECT

En este oscuro título experimentamos cómo es estar "al otro lado". El protagonista muere al comienzo de la historia y nuestro objetivo es investigar nuestro propio asesinato.



THE LAST OF US

Para Joel nada será lo mismo tras la muerte de su hija. Esta tragedia, que vivimos al principio de la aventura, define el carácter de este carismático personaje más aún que el apocalipsis que le rodea.



FINAL FANTASY VII

Uno de los usos más habituales de la muerte, bajo una óptica narrativa, es el de punto de giro. La pérdida de un personaje por el que sentimos apego nos ha hecho derramar alguna lagrimilla.



FALLOUT 3

En ocasiones, la muerte no depende de nuestra habilidad o de las decisiones que hayamos tomado durante la partida. Hay misiones diseñadas para ver caer al protagonista, algunas irreversibles...

Days Gone promete convertirse en uno de los grandes exclusivos del año en PS4. Tras jugarlo más de tres horas, está claro que pinta de lujo.

PS4 | BEND STUDIO | AVENTURA DE ACCIÓN | 26 DE ABRIL

Days Gone

EL **AMOR** PREVALECE EN MITAD DEL HOLOCAUSTO **ZOMBI**

Amar en tiempos de zombis. Aunque no lo parezca, esa es la premisa de *Days Gone*, el nuevo exclusivo de PS4 que pretende engancharnos a su mundo postapocalíptico tras más de seis años en desarrollo. Nuestro protagonista, Deacon St. John es un miembro de una banda de moteros que ve cómo su vida cambia radicalmente al conocer a Sarah, una joven bióloga alejada de la vida canalla de la que se enamora. Su vida vuelve a cambiar cuando una infección vírica convierte a la mayoría d ehabitantes y animales de Oregón en una especie de zombis.

***Days Gone* será un mundo abierto** que podremos explorar a nuestro aire. Sin embargo, las distintas zonas del mapa se irán desbloqueando de forma lineal y el argumento tendrá más peso que en buena parte de este tipo de aventuras. En los inicios del brote zombi, Deacon tendrá que tomar una tremenda decisión, "abandonar" a su chica en un helicóptero de salvamento para ayudar a sobrevivir a su mejor amigo Boozer. Esta elección le perseguirá en su nueva vida como superviviente y descubrir qué le ha pasado a Sarah, a la que han dado por muerta, será una de las claves de la trama que, además, parece que también nos hará descubrir cómo se originó la infección. A nivel puramente jugable, disfrutaremos de una aventura que mezclará acción, sigilo y exploración a partes iguales. La supervivencia, obligándonos a saquear recursos por los escenarios para fabricar munición, armas o incluso combustible para mantener nuestra motocicleta con vida será otro de los pilares del desarrollo. Nuestra moto, además, nos servirá para movernos por el mapeado, escapar de los engendros y hasta para guardar la partida, un verdadero punto de control móvil. Su estructura, cimentada en torno a arcos argumentales compuestas de múltiples misiones, también será muy original. Las distintas facciones humanas serán otro peligro al que haremos frente en un mundo que, como sus propios creadores aseguran, siempre irá contra nosotros.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Cuando se anunció, nos pareció una aventura un tanto insulsa, pero a medida que conocemos nuevos detalles del juego y, sobre todo, tras jugarlo en distintos eventos, estamos seguros de que será una propuesta muy original y sobresaliente.



La moto de Deacon será uno de los elementos clave de la jugabilidad. Tendremos hasta que buscar gasolina.





SE PARECE A...

THE LAST OF US: PART II

La secuela de la obra maestra de Naughty Dog nos pondrá en la piel de Ellie, que deberá sobrevivir a humanos e infectados.

METRO EXODUS

Aunque es en primera persona, su mundo apocalíptico plagado de peligros que nos acechan recuerda mucho al de *Days Gone*.

Deacon St. John será el atípico antihéroe de esta aventura que nos trasladará a un mundo plagado de zombis y peligros de todo tipo.

■ *Rage 2* será una secuela que revolucionará la saga desde sus cimientos ofreciendo un mundo abierto, habilidades sobrenaturales...

PS4 | ID SOFTWARE/AVALANCHE | SHOOTER | 14 DE MAYO

Rage 2

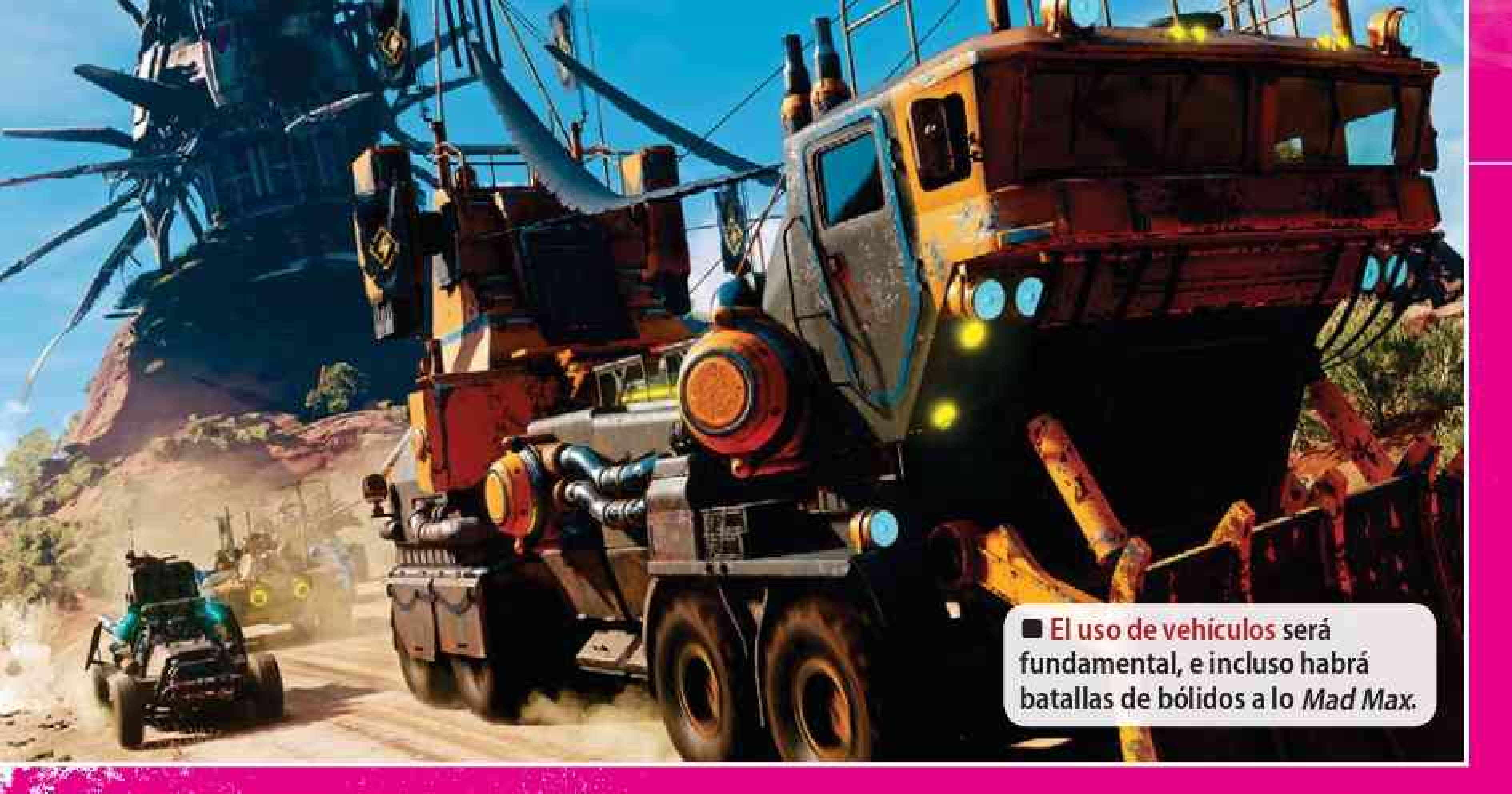
UN **APOCALIPSIS** DE LO MÁS CAÓTICO

Id Software y Avalanche Studios unen fuerzas para crear esta secuela que llegará cargada de novedades. Para empezar, será un mundo abierto, que podremos recorrer a nuestras anchas y que, al contrario de lo que suele suceder en la mayoría de apocalipsis, tendrá un montón de ambientaciones distintas, que incluirán pantanos, desiertos y hasta bosques. Todo, además, estará repleto de colorido, con tonos púrpura, rosas y amarillos que nos ofrecerán un apocalipsis realmente diferente.

El estilo de los combates será muy parecido al de la última entrega de la saga *Doom*. Es decir, que disfrutaremos de unos tiroteos frenéticos en los que la movilidad de nuestro protagonista será clave. Además de dar grandes saltos, también podremos esquivar en cualquier dirección de forma fulgurante, lo que nos servirá para esquivar ataques enemigos y desplazarnos rápidamente por los escenarios. La ristra de habilidades de nuestro protagonista será, sin embargo, la verdadera clave. A medida que vayamos descubriendo nuevas arcas (antiguos refugios nucleares), iremos desbloqueando poderes, como una barrera de energía que detendrá las balas enemigas, una especie de golpe de fuerza que lanzará a nuestros enemigos por los aires o una granada que creará un vórtice que atraerá rivales a su epicentro, entre otras. Lo mismo podemos decir del arsenal. Habrá armas clásicas, como una escopeta, un lanzamisiles o una pistola, pero también otras mucho más originales, como un rifle que nos permitirá señalar a un enemigo y luego el lugar al que queremos que vaya a parar, hacia donde saldrá disparado. El uso de vehículos, incluyendo batallas entre bólidos, terminará de darle ese toque tan Mad Max y de Avalanche que nos tiene absolutamente expectantes ante la salida de *Rage 2*. ◘

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

La multitud de habilidades y armamento a nuestra disposición permitirá una libertad de acción que, unida a la exploración de un gigantesco mapeado incluso con vehículos, promete ofrecernos un desarrollo muy abierto. Y todo eso con tiroteos a lo *Doom*.



■ El uso de vehículos será fundamental, e incluso habrá batallas de bólidos a lo *Mad Max*.



■ El argumento se situará 30 años después del original. Veremos personajes de la primera entrega.







■ El armamento incluirá todo tipo de cachivaches. Algunos jugarán con la gravedad.

» SE PARECE A...



DOOM

El estilo de los tiroteos será muy similar al glorioso regreso de la saga de id Software en 2016. Acción frenética y muy salvaje.



JUST CAUSE 4

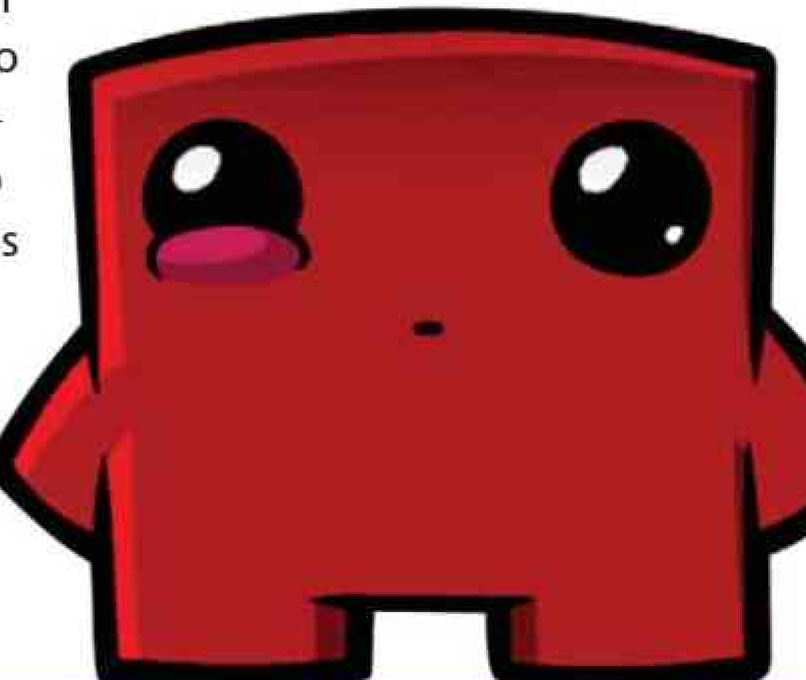
Avalanche Studios se ha encargado de ayudar en la creación del mundo abierto, el uso de vehículos o el sistema de físicas.

PS4 | TEAM MEAT | PLATAFORMAS | ABRIL

Super Meat Boy Forever

SIGUIENDO LA DIETA MÁS **CARNÍVORA**

Super Meat Boy Forever llegará este mes para alegría de los amantes de las plataformas más exigentes. Esta nueva entrega promete recuperar lo mejor del juego original, uno de los grandes títulos indie de la pasada generación, y elevarlo al máximo exponente posible en cuanto a oferta de contenido. Y es que esta secuela estará compuesta por 7200 niveles creados a mano. Utilizará elementos procedurales, pero partiendo de bloques hechos a mano. No habrá que completarlos todos, sino que se combinarán de forma dinámica cada vez que iniciemos una partida, de forma que la rejugabilidad será brutal. Tal y como han confirmado sus creadores, tras el lanzamiento del juego llegarán varios DLC. Uno de ellos ofrecerá niveles "ridículamente difíciles", algo que nos hace temblar las canillas pensando en lo complicados que ya nos resultan los niveles "normales". Además, también llegará un editor de niveles que nos permitirá crear nuestras propias fases y compartirlas con la comunidad del juego, aunque aún no sabemos si será el estudio quien las elija o sí todas las creaciones estarán disponibles. En cualquier caso, estamos deseando hincarle el diente a este cacho de carne.



»SE PARECE A...: SUPER MEAT BOY
»PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA



■ El estilo de juego cambiará lo suyo respecto al original, ya que será un "runner" en el que nuestros protagonistas avanzarán de forma automática.



■ Golpear a los enemigos será otra de las grandes novedades jugables de esta nueva entrega, que ofrecerá ni más ni menos que 7200 niveles.



■ *Tropico 6* nos volverá a poner en la piel del Presidente, el isleño dictador que gobernará con puño de hierro su propia república bananera.

PS4 | MERIDIEM GAMES | ESTRATEGIA | 3 DE MAYO

Tropico 6

EL **PRESIDENTE** TE NECESITA: LA DICTADURA NO SE CONSTRUYE SOLA

Los juegos de construcción y gestión cuentan con una verdadera legión de jugadores, especialmente en ordenadores. Generalmente, nos convierten en "dioses" capaces de decidir el destino de civilizaciones enteras, aunque casi siempre se centran en eventos históricos o extremadamente realistas. Es parte de su gracia, desde luego, pero el género también necesita propuestas más desenfadas y por eso la saga *Tropico*, cargada de sentido del humor y que nos pone en la piel del dictador de una república bananera, ya va por su sexta entrega.

La gran novedad de esta entrega, que se cimentará en las mismas mecánicas jugables del exitoso quinto capítulo, será la posibilidad de gestionar varias islas al mismo tiempo. Cada isla de nuestro archipiélago ofrecerá sus puntos fuertes y débiles, que pueden ir desde los recursos naturales o largas extensiones de playas hasta monumentos que harán las delicias de los turistas. No todo será construir a lo loco para que nuestras islas tengan de todo, sino que también tendremos que lidiar con la felicidad de nuestro pueblo y nuestra relación con otras potencias mundiales, entre otras cosas. Por eso, será tan importante exportar recursos a determinados países para evitar enemistades como plagar nuestras islas de divertimentos y opciones de entretenimiento para nuestros ciudadanos si no queremos enfrentarnos a una posible revolución. El punto flaco que le vemos es que quizás las revoluciones, a nivel jugable, no parecen demasiado llamativas respecto a la pasada entrega. Su accesibilidad y su curva de aprendizaje parecen estar muy equilibradas, por lo que los menos habituados a este tipo de juegos no se verán tan abrumados por mucho que, pasadas las horas de juego, la multitud de opciones disponibles sí que nos ofrecerán la complejidad que todos los fans del género esperan disfrutar. A nivel técnico, el uso del motor Unreal 4 nos ofrecerá unos escenarios realmente vistosos. No es algo fundamental, pero siempre ayuda.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Aunque estamos ante una entrega bastante continuista, las mecánicas de la pasada entrega ya nos gustaron mucho y, además, la nueva posibilidad de gestionar varias islas al mismo tiempo tiene pinta de ser una opción de lo más interesante.



■ El aspecto visual será muy solvente gracias al uso del motor Unreal 4.



» SE PARECE A...

CONSTRUCTOR

Ambas propuestas comparten sentido del humor y estrategias de lo más rastreras para conseguir el éxito en la construcción.

CITIES: SKYLINES

Su desarrollo es mucho más serio, con un abanico de opciones estratégicas y de construcción realmente imponentes.

■ Todo buen dictador necesita una humilde estatua de oro que ensalce su figura.

■ Una de las grandes novedades de esta entrega es que gestionaremos varias islas al mismo tiempo.

PS VR | ZOINK! | AVENTURA | 16 DE ABRIL

Ghost Giant

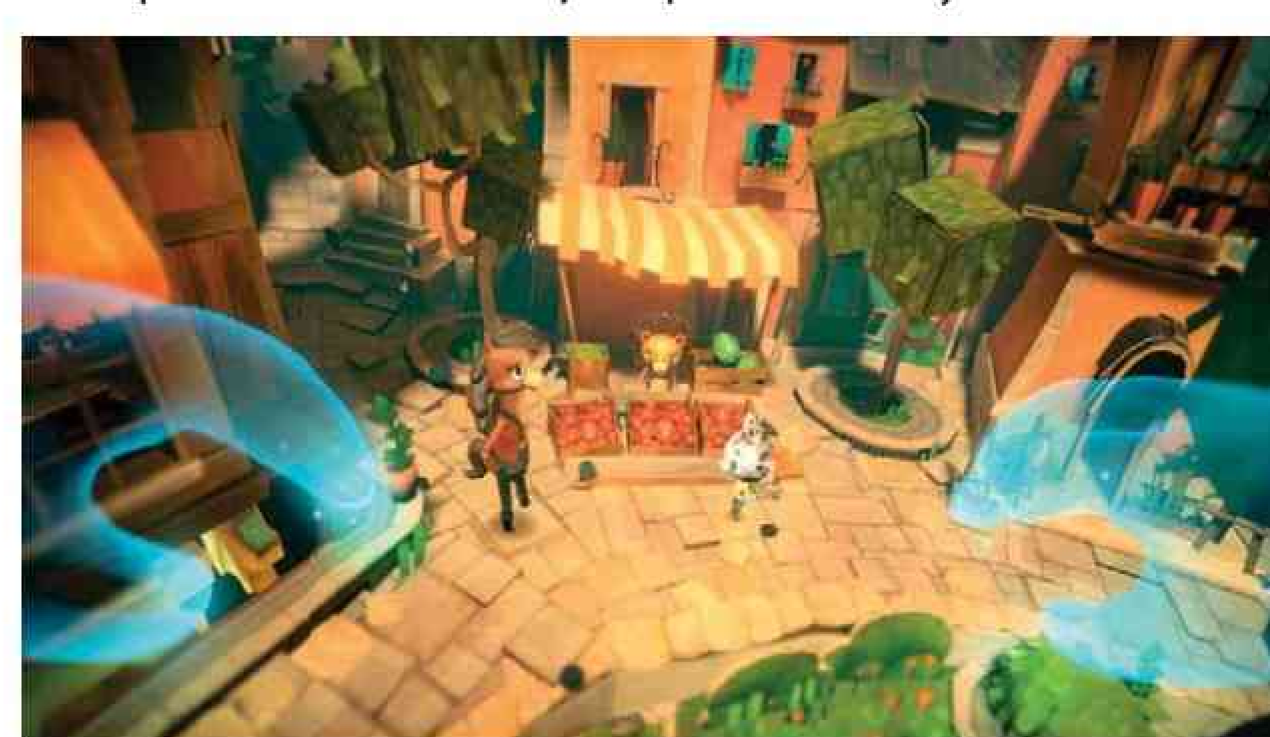
SER UN **FANTASMA** SÍ ES ALGO BUENO

Los creadores del notable *Fe* nos traerán esta aventura de puzles para PS VR en la que encarnaremos a un gigantesco fantasma. Nuestra misión será proteger a Louis, un joven animal que se encuentra sumido en la tristeza y la soledad y que es el único capaz de vernos. El resto de habitantes de Sancourt, aunque también se beneficiarán de nuestra ayuda, no podrán vernos. La base jugable serán los puzles. Gracias a nuestro gigantesco tamaño, podremos mover elementos del entorno o incluso arrancando árboles de cuajo para resolver todo tipo de rompecabezas. Además, también podremos espiar al resto de habitantes de la ciudad para encontrar todo tipo de secretos y ayudarles en su día día, lo que irá mejorando sus vidas. El estilo artístico nos ha recordado mucho al genial *Tearaway* de Media Molecule, con escenarios que parecen estar construidos con trozos de papel y cartón, especialmente en los elementos vegetales, lo que hará que este *Ghost Giant* tenga un aspecto de lo más original y, como dirían algunos, muy cuqui. Promete ser uno de los grandes revulsivos de PS VR en estos meses.

»SE PARECE A...: ASTRO BOT
»PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA



■ La dirección artística será uno de los puntos fuertes de *Ghost Giant*. Parece que los creadores de *Fe* se hayan inspirado en *Tearaway*.



■ Nosotros seremos un fantasma gigantesco que podrá ayudar a Louis y los habitantes de Sancourt con sus propias manos, literalmente.

La historia de Tenchu

Sekiro*, el nuevo juego de FromSoftware, es en cierto modo el sucesor espiritual de *Tenchu*. Nos adentramos en las claves de la legendaria saga de sigilo y ninjas.

A finales de los 90, el sigilo ya se perfilaba como la gran revolución de los juegos de acción con gráficos 3D. *Metal Gear Solid* ya estaba en el horizonte, pero eran varios los estudios que querían implementar las mecánicas de sigilo en sus juegos. Entre esos equipos estaba Acquire, un estudio japonés que buscaba crear un "pelotazo" en PSone, el cual les permitiría afianzar su posición en el sector. El proyecto nació como *Tenchu: Shinobi Hyakusen*, un juego de ninjas con una ambientación de ciencia-ficción. Pero el equipo dirigido por Takuma Endo decidió trasladar la acción a una época más adecuada: el Japón Feudal del siglo XVI. A partir de ahí el argumento tomó forma: *Tenchu* narraría las aventuras de Ayame y Rikimaru, dos ninjas al servicio del bondadoso Lord Gohda. Su objetivo iba a ser impedir las maquinaciones del hechicero Lord Mei-Oh. Acquire no tenía los medios de los grandes estudios, pero compensaba el escaso personal con la gran calidad del mismo. La banda sonora orquestal (una de las mejores en la historia de los videojuegos) fue encargada a Noriyuki Asakura, autor también de la música para el anime de *Rurouni Kenshin*. En la creación se contó con el experto en artes marciales Sho Kosugi; él y su equipo realizaron la captura de movimientos que fueron usados para los personajes, con más de 300 acciones diferentes. Acquire incluso hizo de la necesidad virtud. Para evitar problemas de "popping" se decidió que todas las misiones fuesen de noche; algo que incluso benefició al juego, dándole una atmósfera muy sugerente y personal.

La acogida del juego en Japón fue excepcional a lo largo de 1998. Comparado con juegos superventas de la época, las cifras de *Tenchu* en Japón no fueron astronómicas, con 500.000 copias vendidas. Pero como prueba de su buen recibimiento, *Tenchu* tuvo tres versiones adicionales: una ampliada para el mercado occidental; otra para Japón con un editor de niveles y todas las novedades del juego en Occidente; y una tercera, también exclusiva japonesa, con los mejores niveles creados por los usuarios. Mientras tanto, el equipo del primer *Tenchu* trabajaba en su secuela. *Tenchu 2* (2000) llevó al límite el hardware de PSone: escenarios diurnos y coloridos, muchos más niveles, un tercer personaje jugable y una ampliación de la fórmula original. El resultado fue uno de los títulos más espectaculares del catálogo de despedida de la consola. El esquema de tres protagonistas, cada uno con sus propias misiones, sería también usado para el estreno de la saga en PS2.

Sekiro iba a ser el nuevo Tenchu

Cuando en 2015 FromSoftware inició su nuevo proyecto, se decidió ambientarlo en el Japón feudal. La compañía poseía los derechos de *Tenchu*, una saga en la que el nuevo juego encajaba a la perfección. Pero poco a poco *Sekiro* ganó entidad y se optó por que fuese un título independiente.

La adquisición de *Tenchu* por parte de FromSoftware dio paso al progresivo declive de la saga, hasta su desaparición.

Aventuras ninja en Playstation

Son sigilosos, saben combatir y su aspecto siempre es "molón": los ninjas resultan perfectos para los videojuegos. A lo largo de sus cuatro generaciones, PlayStation ha contado con grandes títulos y sagas protagonizados por estos guerreros.



Ninja: Shadow of Darkness
Aunque fuera tratado injustamente en su lanzamiento en 1998, este juego de PSone combinaba una diversión endiablada con una dificultad de lo más exigente.

Shinobi
En 2002 el ninja de Sega daba el salto a las 3D de PlayStation 2. El heroico Hotsuma se adaptó perfectamente al cambio, y tuvo incluso una secuela.



Shinobido
Acquire, creadores de la saga *Tenchu*, retomó el esquema con este título de 2005 para PS2. Un juego notable, que tuvo un pack de expansión en Japón.

Ayame y Rikimaru han protagonizado todas las entregas de esta saga de sigilo con la excepción de *Tenchu Z*, un juego en el cual creábamos nuestro propio ninja.



Tenchu: La Ira del Cielo (2003) estuvo a cargo de un nuevo estudio, K2 LLC. Del equipo original repetiría tan sólo el compositor Noriyuki Asakura. A pesar de no estar Acquire al frente, el nuevo *Tenchu* resultó ser un juego muy notable. El apartado visual era brillante, al igual que la jugabilidad o incluso el nuevo personaje: Tesshu, un doctor que liquidaba a sus víctimas presionando los puntos clave de su cuerpo. *La Ira del Cielo* siguió el mismo camino de "buena acogida, ventas normales", pero fue también el último gran juego de la saga.

En 2004 FromSoftware se hace con los derechos de la saga. Hoy es una compañía de renombre gracias a sagas como *Dark Souls*, pero no podemos negar que su adquisición de *Tenchu* inició la decadencia de la serie. Ese mismo año aparece en PS2 el primer juego tras el cambio de compañía: *Tenchu: Fatal Shadows*. A pesar de estar de nuevo en manos de K2 LLC, el juego es tosco, limitado y lo peor de todo: monótono. Con *Fatal Shadows*, la saga dice adiós a las consolas de sobremesa de Sony, y empieza a dar "bandazos" en otras plataformas. *Tenchu: Time of the Assassins* (2005, PSP) apuntaba en la buena dirección, añadiendo cinco personajes jugables al estilo clásico de la serie. Pero cualquier perspectiva de una "segunda vida" de *Tenchu* en portátil se fue al garete en 2006. *Tenchu: Dark Secret* es un juego anodino y "basto", perpetrado por Polygon Magic. Habría más incursiones en PSP, como los dos "ports" de *La Ira del Cielo* y *Fatal Shadows* a cargo de los propios FromSoftware. Pero su lanzamiento estuvo limitado a Japón, tiempo después de que la saga hubiese dicho adiós en Occidente.

FromSoftware quiso darle otra oportunidad a la saga en consolas de sobremesa. *Tenchu Z* (2006), de nuevo a cargo de K2 LLC, fue un exclusivo de Xbox 360 en el que podíamos crear nuestro propio personaje. Clásico en su planteamiento, *Tenchu Z* era un juego aceptable, pero se "ahogó" en un mar de títulos claramente superiores. La saga repetiría en la consola de Microsoft con el juego descargable *Shadow Assault: Tenchu* (2008), un clon de *Bomberman* que es mejor que permanezca en el olvido. El último "cartucho" de FromSoftware fue traer de vuelta a los creadores de la saga, Acquire. El estudio regresó para crear *Tenchu: Shadow Assassins* (2008). Con un apartado gráfico destacable y un ritmo de juego muy equilibrado, *Shadow Assassins* sacaba partido a los mandos de Wii. En cambio, su versión para PSP resultaba un tanto "coja": los combates que tanto nos hicieron "sudar" en entregas previas ahora se habían reemplazado por "quick time events". Los esfuerzos de Acquire llegaron tarde y no fueron suficientes. Ahora *Tenchu* duerme el "sueño de los justos" y sólo nos queda desear que algún día FromSoftware se anime a resucitar a Rikimaru y Ayame. Aunque después de *Sekiro*, no tiene pinta...

La saga sigue viva como pachinko

Estos llamativos diseños no corresponden a un juego de nueva generación, sino a las dos pachislot de *Tenchu*: *Tenchu: Deadly Blow* (2012) y *CR Tenchu* (2013). A menudo las tragaperras japonesas suelen ser el destino de licencias añoradas y juegos célebres, como *Silent Hill* o *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*.

Tenchu también tuvo versión teatral

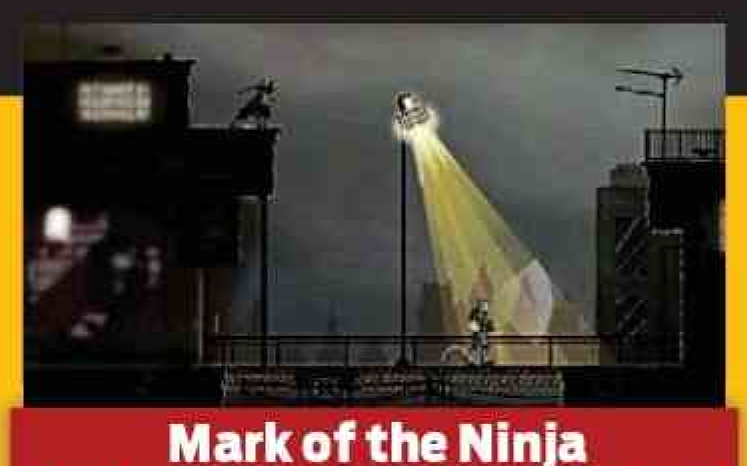
Una práctica habitual en Japón es producir obras basadas en películas, series anime y por supuesto videojuegos. En 2014 se estrenaba *Tenchu Butai*, ambientada en la saga pero con guión original. En la obra Ayame es secuestrada, lo que desata un enfrentamiento entre Rikimaru y un asesino llamado Rin.



Ninja Gaiden
En 2004 el genial Tomonobu Itagaki reinventaba esta serie de Tecmo. El resultado fue una de las mejores (y difíciles) sagas de acción de todos los tiempos.



Naruto
Con más de 10 millones de copias vendidas en todo el mundo, el personaje creado por Masashi Kishimoto ha protagonizado seis sagas distintas en las consolas.



Mark of the Ninja
La luz y la oscuridad son fundamentales en *Mark of the Ninja*. Un magistral juego de sigilo, adaptado a varias consolas y a la espera de una deseada secuela.



Aragami
¡También hay ninjas nacidos en nuestro país! El estudio español Lince Works lanzó en 2016 este "juegazo", protagonizado por un ninja con poderes sobrenaturales.

Cronología de la saga

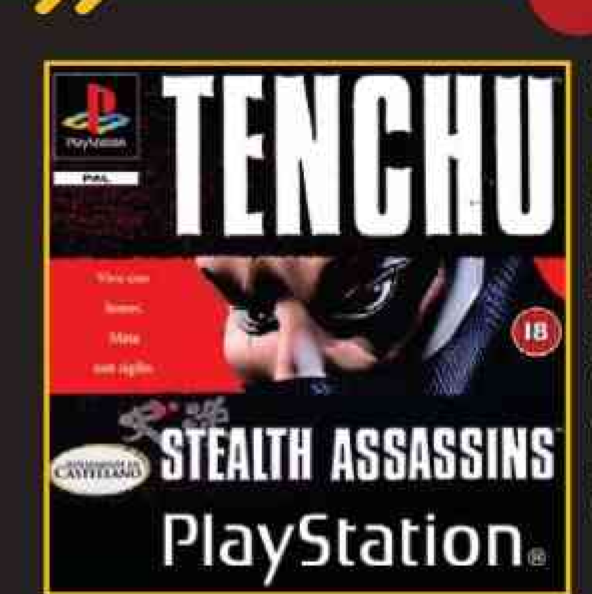
Las aventuras de Ayame y Rikimaru cuentan con 14 títulos, en una saga que en Japón contó con más versiones ampliadas y "ports" para otras consolas.



02-1998 • PSONE

Rittai Ninja Katsugeki Tenchu

La versión original de *Tenchu* tenía sólo ocho niveles (con un único esquema) y armas únicas. Asimismo, para realizar los combos había que golpear en el momento preciso.



09-1998 • PSONE

Tenchu: Stealth Assassins

Para su lanzamiento occidental *Tenchu* se amplió con dos niveles adicionales, una IA mejorada, gráficos más pulidos y unos toques de gore. Un juego tan exigente como especial.



02-1999 • PSONE

Tenchu: Shinobi Gaisen

Versión exclusiva para Japón. *Shinobi Gaisen* incorpora todas las novedades que tuvo el juego en Occidente, así como un editor de niveles que causó furor entre los jugadores.



11-1999 • PSONE

Tenchu: Shinobi Hyakusen

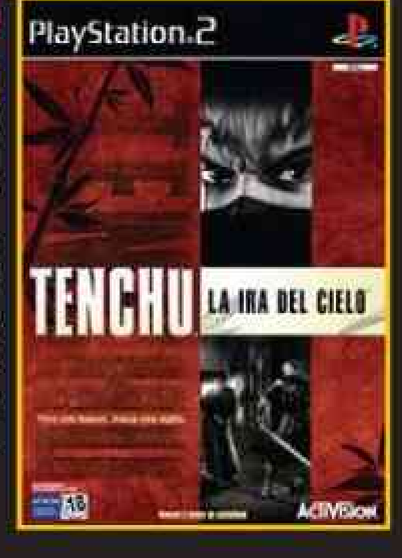
Acquire realizó un concurso con el editor de niveles de *Shinobi Gaisen*. Las 100 mejores misiones fueron incluidas en esta expansión exclusiva de Japón, junto con otros 22 niveles secretos.



08-2000 • PSONE

Tenchu 2

Precuela que nos muestra a los adolescentes Rikimaru y Ayame en su formación como ninjas. Se les suma un tercer personaje jugable, Tatsumaru. *Tenchu 2* fue mucho más ambicioso, incluyendo más jefes, 40 misiones y el aclamado editor de niveles.



03-2003 • PS2

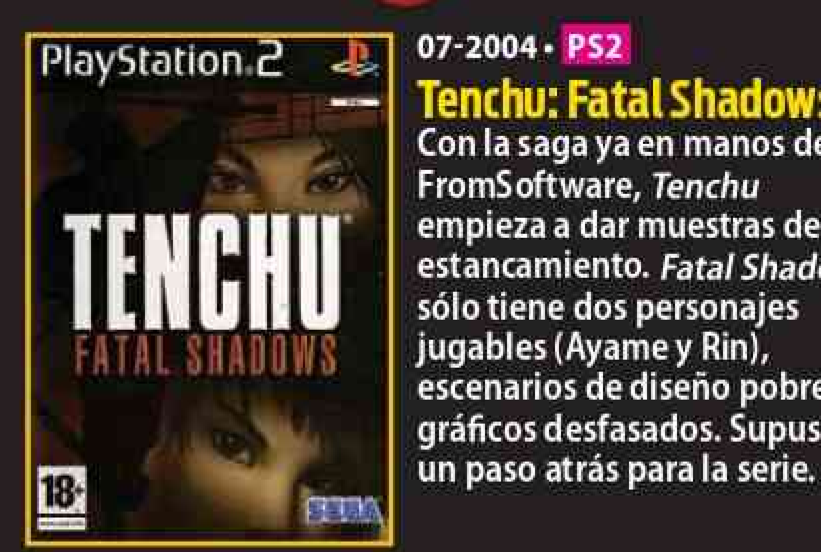
Tenchu: La Ira del Cielo

En su espectacular estreno en PS2, Ayame y Rikimaru contaron con un tercer compañero: el doctor Tesshu. Cada personaje tiene su propia campaña, sumando casi 30 misiones a las que se añadió un nuevo modo multijugador y cooperativo.

03-2004 • XBOX

Tenchu: Regreso desde las tinieblas

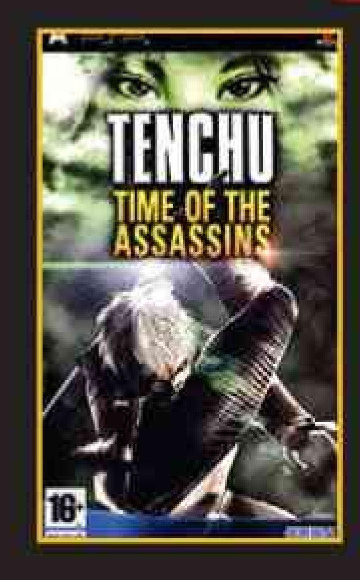
Junto con un apartado visual mejorado, este port de *La Ira del Cielo* incorporaba nuevos movimientos y tres personajes inéditos, así como dos misiones adicionales y un modo multijugador online.



07-2004 • PS2

Tenchu: Fatal Shadows

Con la saga ya en manos de FromSoftware, *Tenchu* empieza a dar muestras de estancamiento. *Fatal Shadows* sólo tiene dos personajes jugables (Ayame y Rin), escenarios de diseño pobre y gráficos desfasados. Supuso un paso atrás para la serie.



07-2005 • PSP

Tenchu: Time of the Assassins

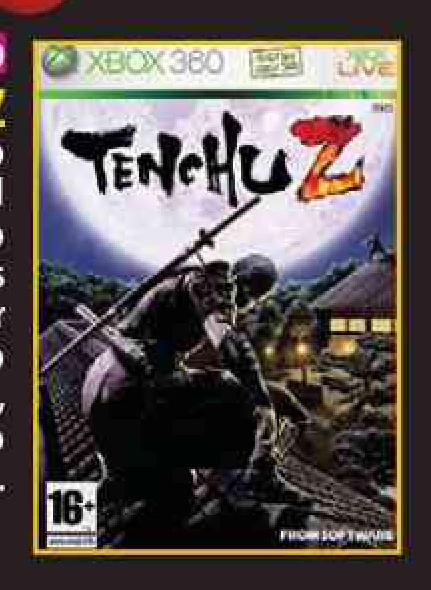
Rikimaru, Ayame, Rin, el doctor Tesshu y el villano Okinage son los cinco personajes jugables de esta entrega portátil. Compensó sus limitaciones técnicas al añadir el editor de niveles.



06-2006 • NINTENDO DS

Tenchu: Dark Secret

El estudio Polygon Magic no supo trasladar la fórmula *Tenchu* a la portátil de Nintendo. En lugar de eso, se basaba en movimientos limitados, animaciones estáticas y unos gráficos realmente "flojos". Otra entrega para olvidar.



05-2006 • XBOX 360

Tenchu Z

Rikimaru ejerce como maestro en *Tenchu Z*, en el que creamos nuestro propio ninja. Podemos mejorar sus habilidades y adquirir nuevos accesorios a lo largo de las 50 misiones del juego, así como en el cooperativo para cuatro jugadores.



10-2008 • XBOX 360

Shadow Assault: Tenchu

En los últimos coletazos de la saga en Occidente, FromSoftware lo intentó de nuevo con este título descargable. *Shadow Assault* es un juego de puzles, al estilo de *Bomberman*. Pasó sin pena ni gloria.



10-2008 • WII, PSP

Tenchu: Shadow Assassins

Con este título Acquire volvió a la franquicia que había creado una década antes. La versión de PSP heredaba en gran parte la jugabilidad de Wii, con unos combates resueltos por medio de "quicktime events". Un juego apreciable, pero que queda lejos de los tiempos de gloria de la serie.



08-2009 • PSP

Tenchu: San Portable

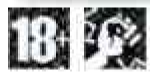
Los japoneses disfrutaron unos años más de *Tenchu* gracias a este título, versión portátil de *La Ira del Cielo*. Un estupendo port para PSP, que añadía nuevo contenido, mejoras visuales y retos inéditos para los tres protagonistas. Una pena que no llegase aquí...



08-2010 • PSP

Tenchu: Kurenai Portable

Otra adaptación ejemplar para PSP, en este caso de la cuarta entrega de la saga. *Tenchu: Kurenai Portable* no mejoraba las limitaciones jugables del original, pero sí que contaba con un apartado visual más atractivo y contenido inédito, como un traje nuevo para Rin.

Género:
ACCIÓN, SIGILO
Desarrollador:
ACQUIRE
Editor:
PROEIN
Precio:
NO DISPONIBLE

Disponible en PlayStation Store:
NO






JUGADORES 1 · INSTALACIÓN NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS









Tenchu: Stealth Assassins

Ayame y Rikimaru, los ninjas más eficaces de Lord Gohda, imparten justicia desde las sombras en este clásico imprescindible de la primera PlayStation.

En el Japón Feudal la acción directa no era siempre el modo más eficaz de preservar la justicia. Lord Gohda lo sabe bien, y es por ello que decide tomar medidas "silenciosas" ante la amenaza que Lord Mei-Oh supone para la región. Sus mejores ninjas, Ayame y Rikimaru, serán los encargados de detener a Mei-Oh y sus secuaces. Para ello usarán sus increíbles habilidades ninja, demostrando que el sigilo y la infiltración son más armas más efectivas que cualquier espada.

Cuando un juega se edita en Occidente, a veces nos llega "con recortes". Los costes, una mala conversión o incluso la censura ha hecho que, en muchas ocasiones, las versiones PAL palidezcan en comparación con los títulos originales. *Tenchu* fue el caso contrario. Su lanzamiento occidental llegó cargado de mejoras: un apartado visual más "pulido; dos misiones nuevas (que se sumaban a las ocho del original); tres esquemas distintos de distribución de los enemigos en cada misión; armas y utensilios adicionales, y una IA más ambiciosa. El resultado fue la mejor versión posible de *Tenchu*, así como un juego único en su concepción del sigilo. En *Tenchu* es vital no ser visto ni oído y el propio juego nos recompensa por ello: cuanto mejor sea nuestra puntuación, más amplio y variado será nuestro arsenal. Unos utensilios que premian nuestra creatividad: los niveles son amplios y podemos afrontar los objetivos de muchas formas, anticipando en cierta medida el género "sandbox". A la hora de actuar podemos dejar comida envenenada a los guardias, colocar trampas explosivas, distraer a los perros con un hueso... De todos estos objetos sólo podemos llevar una cantidad limitada. Por suerte, contamos con un herramienta de uso ilimitado: el garfio, que nos permite subir a cualquier superficie elevada "a toda mecha". *Tenchu* es un juego genial que desafía al jugador, "picándole" para ser cada vez más silencioso y letal.



DOS SILENCIOSOS **NINJAS** CONTRA EL MAL



① **RIKIMARU.** Sus estocadas son temibles y es el personaje con más posibilidades de sobrevivir en un combate contra varios enemigos.



② **AYAME.** Esta ninja es mucho más rápida y ágil que su compañero. No es tan fuerte, pero lo compensa usando el peso de su cuerpo en cada ataque.



③ **LORD MEI-OH.** El villano principal del juego nos espera al final, en un combate en el que usa todos sus poderes demoníacos contra nosotros.

"Project Zero es el juego de horror por excelencia"

Lydia Muñoz es una gran aficionada a los juegos de terror y *Project Zero* es su favorito. Su increíble colección es la mejor prueba de ello.

Puede que esta saga de Tecmo no sea lo suficientemente reconocida y valorada como para levantar pasiones entre coleccionistas, pero fans como Lydia la homenajean constantemente.

¿Cuándo decidiste que ibas a empezar a coleccionar cosas de *Project Zero*?
Años después de haberlo jugado, decidí comprar *Project Zero 2* para tenerlo. Cuando llegó a casa y lo vi, algo en mí hizo "clic" y desde entonces compro todo lo que encuentro de esta saga, desde las diferentes versiones del juego a todo el "merchandising" que se me ponga por delante.

¿Cuál es tu juego favorito de la saga *Project Zero*?
Estaría entre la segunda y tercera parte. No sé cuántas veces habré jugado a *Project Zero 2*, pero el tercero me parece tan genial y elaborado… Estoy enamorada de todas las entregas, pero estas dos tienen algo especial para mí.

Dentro de tu colección, ¿qué es lo más especial que tienes y por qué?
La versión francesa del primer juego, la edición que viene con un CD de audio. Durante unas vacaciones en Francia pregunté en todas las tiendas de videojuegos que encontré, pero nadie conocía nada sobre su existencia. ¡Algún dependiente llegó a decirme que me lo estaba inventando! Pero no, aquí la tengo en mi estantería. El DVD japonés promocional de *Project Zero 3*, distribuido sólo en tiendas es también otra pieza muy especial en mi colección.

¿Falta algún ítem señalado en tu colección?
Me falta alguna versión japonesa del juego, caras y difíciles de conseguir. También busco unas tarjetas de teléfono japonesas tematizadas de la segunda entrega y los DVD promocionales de los dos primeros capítulos. ¡Si alguien lee esto y los tiene que me avise!

¿Crees que tu colección pasará a la posteridad?
Me encantaría que se llegasen a exponer colecciones de videojuegos como si de un museo de arte se tratase, porque yo estaría encantada de exponer la mía y que la viera todo el mundo. También contemplo la posibilidad de regalársela a un amigo japonés que adora la saga como yo y me ha ayudado mucho a hacer crecer mi colección.

PERFIL DEL COLECCIONISTA

Nombre: **Lydia Muñoz**
Profesión: **Dependienta**
Perfil de coleccionista: **Acaparadora de versiones y merchandising de juegos de terror.**



DE MIEDO
***Project Zero II* fue el primer juego** que compró y el que la cautivó, aunque su tercera entrega rivaliza en horas de juego totales invertidas.



¡MIRA AL PAJARITO!
En la colección de Lydia destacan dos réplicas de las famosas cámaras del juego. Se trata de cámaras fotográficas de fuelle, originales de Alemania y fabricadas en los años 40. Han sido restauradas y pintadas con la ayuda de una artista y gran amiga de la familia. No sabemos si también atraparán fantasmas...


SUSCRÍBETE
APROVECHA ESTA OFERTA Y SUSCRÍBETE POR UN AÑO
SOLO 49€
¡AHÓRRATE 33 €!
12 REVISTAS
+ AURICULAR GAMING NACON GH-MP100ST
O RECIBE 12 REVISTAS POR EL PRECIO DE 10 PVP 35€
Una publicación de GRUPO V
www.grupov.es

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

Nota: Los contenidos anunciados en esta página

» REPORTAJE

GRANDES SHOOTERS QUE REGRESAN Y OTROS QUE DEBERÍAN HACERLO

Se acercan shooters míticos muy esperados como *Wolfenstein: Youngblood, Borderlands 3* o *Doom Eternal*. ¿Se animarán a volver también otras franquicias que son referencia en el género como *Killzone* o *Titanfall*? Lo comentaremos el mes que viene.

» NOVEDAD

DREAMS

El "early access" de *Dreams* ya ha comenzado y nosotros estamos deseando sumergirnos en sus posibilidades y, sobre todo, disfrutar de las creaciones que compartiremos entre todos.



» AVANCE

CTR: NITRO-FUELED

Tendremos un primer contacto con todos los éxitos que llegarán este verano, empezando por el esperado *Crash Team Racing: Nitro-Fueled*.



» GUÍA COMPLETA

DAYS GONE

Y de regalo, en el próximo número incluiremos la guía completa de *Days Gone*, en formato especial para que la guardes en la caja con el juego.





DIRECTOR
Daniel Acal
(dacal@grupov.es)

REDACCIÓN Y COLABORADORES
Borja Abadíe, Miguel Ángel Sánchez, Bruno Sol, Sergio Martín, Juan Lara, Enrique Luque, Carlos Torres, Ricardo Suárez, Marçal Mora.

MAQUETACIÓN
Sara Fargas

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)

DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez

SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García

BANCO DE IMÁGENES
IStock

EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira

DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez

DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres

DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín

DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante

DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral

REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
c/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es

E-MAIL
playmania@grupov.es

DELEGACIÓN CATALUÑA
c/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917

IMPRIME
Rotocobrhi

DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00

DEPÓSITO LEGAL
M-2704-1999





Móviles rugerizados
SOLO 1'80€
MAYO 2019 • Nº 125
Gadget & PC
STADIA
La 'consola' de videojuegos de Google
¿Qué es? ¿Para cuándo? ¿Qué / cuántos juegos? ¿Precio?
Y también las claves de PlayStation Now
TODO LO QUE NECESITAS SABER
La estrella del momento
Huawei P30 Pro
Carga al 70% en 30 minutos
Sensor revolucionario
¡Zoom óptico 5x y digital 50x!
¿El mejor móvil-cámara de la Historia?
EN PRIMAVERA APPLE se altera
AirPods 2ª gen
Nuevos iPad Air
Arcade: Su plataforma de videojuegos
Y TAMBIÉN
La revista más práctica sobre gadgets, pasión por la tecnología
Visita la web
www.revista-gadget.es
Google STADIA
La plataforma que quiere romper el escenario de los videojuegos
Potencia en aumento
HUAWEI P30 PRO
En primavera, Apple se altera
Sus novedades en hardware y servicios
¡Ya en tu quiosco!
Una publicación de
GRUPO V
www.grupov.es



PS4 Pro
EXCLUSIVO PARA PlayStation 4
4K HDR
DAYS GONE
26 DE ABRIL
EL MUNDO CONTRA TÍ
RESÉRVALO YA
18
www.pegi.info
PS4 PRO MEJORADA
DAYS GONE

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Paso a Paso • Todos los Jefes • Trofeos

CONTROLES

Stick Izquierdo: Movimiento
Stick Derecho: Mover la cámara
L3: Agacharse
R3: Fijar cámara en enemigo
L1: Bloquear/Desviar
L2: Arpeo
R1: Ataque
R1 presionado: Ataque con carga
R2: Usar Herramienta Prostética
L1 + R1: Usar Arte de Combate
▲: Cambiar de Herramienta
■: Interactuar/Agarrarse a un borde
■ (Presionado): Pegarse a un muro
✖ : Salto
●: Esquivar/Rodar
● (presionado): Correr
Cruceta Arriba: Usar objeto
Cruceta Izquierda/Derecha: Cambiar de objeto
Cruceta Abajo: Espiar



CONSEJOS BASICOS

COMBATE Y POSTURA

• **El Bloqueo (con L1)** es fundamental. Si mantienes pulsado el botón te protegerás de las estocadas enemigas. En cambio, si lo pulsas justo cuando impacte la espada del rival, Lobo desviará ese ataque.

• **Bloquear ataques** llena la barra de Postura. Este indicador es una barra anaranjada sobre el personaje, y es crucial en el combate. Cuando la barra enemiga esté llena del todo, podrás realizar un Golpe Mortal: si es un enemigo normal lo matarás al instante; si es un jefe, como poco le quitarás una barra de vida "de un plumazo".

• **Pero eso también se aplica a ti:** debes alejarte y recuperarte para que tu barra de Postura se vacíe. Si se llena por completo, será tu perdición.

• **No todos los golpes se pueden bloquear.** Los Ataques Peligrosos son técnicas especiales del enemigo; los reconocerás porque les precede un símbolo kanji rojo en pantalla. Ante estos ataques tu mejor opción es saltar o rodar a un lado. Al avanzar en el juego desbloquearás técnicas como el Contraataque Mikiri, que es el único modo de detener los Ataques Peligrosos.

SIGILO

• **Puedes sorprender a la mayoría de enemigos del juego,** para así efectuar un golpe letal que acabe con ellos.

• **Para efectuar un ataque sigiloso** tienes que acercarte lo suficiente a un enemigo distraído. Cuando veas un punto rojo sobre él, pulsa R1 para ejecutar el golpe. Puedes realizar esta maniobra saltando sobre un rival, desde una cornisa bajo sus pies o por la espalda.

• **Los enemigos no son tontos.** Si estás en su campo de visión, poco a poco se llenará un triángulo en sus cabezas. Si se pone amarillo del todo, se acercarán a investigar y permanecerán alerta. Si es rojo, te habrán visto e irán a por ti.

• **Debes visualizar el escenario como si fuese un gran tablero.** Localiza a cada enemigo, sigue sus movimientos y acaba con ellos uno por uno. Si te detectan, huye a un punto alejado o escóndete hasta que vuelvan a su estado normal.

• **También puedes atacar con sigilo** a los jefes, y así quitarles de golpe una barra de vida. Pero si te alejas demasiado y el jefe te pierde de vista, su salud volverá a estar completa y tendrás que empezar de nuevo.

MÁS ALLÁ DE LA MUERTE

• **Cuando un rival te mate,** el juego te dará la opción de morir o resucitar (pulsando R1). Al hacerlo aparecerás justo donde te mataron, con la mitad de la vida. Pero cuidado: el enemigo que te mató estará alerta.

• **Si te vuelven a matar después de resucitar,** reaparecerás en el último Ídolo del Escultor que hayas usado. Al morir tras haber resucitado, el juego te penaliza quitándote Experiencia y Sen (la moneda del juego). Esto a la larga puede ser un gran problema: al avanzar en un juego necesitarás más Experiencia para conseguir PE (los puntos para adquirir nuevas técnicas); y si mueres constantemente, tus esfuerzos serán vanos.

• **Cada vez que resucites es mejor que huyas.** A no ser que sea un enemigo muy sencillo, o que estés solo, lo más recomendable es escapar a un punto alejado y curarte.

• **La capacidad de resurrección** se recupera a base de matar enemigos, o descansando en un Ídolo. Pero eso sí: al descansar harás que todos los enemigos de la zona se "reseteen", obligándote a enfrentarte a ellos de nuevo.

DRACOGRIPE

• **Cada vez que mueres los personajes pagan las consecuencias.** Tus muertes consumen la esencia vital de los habitantes del juego, al contraer la Dracogripe. Esta enfermedad afecta a la Ayuda Invisible.

• **La Ayuda Invisible** es el porcentaje de probabilidad de que, al morir, no pierdas objetos. Cuantos más personajes contraigan Dracogripe, menor será esta Ayuda, hasta ser nula.

• **La Dracogripe no es mortal**, pero si se acumulan los enfermos tendrás más dificultades para progresar en el juego.

• **La Dracogripe se puede curar** hablando con Emma y llevándole una muestra de sangre de un enfermo. Poco después te dará el Amuleto de Recuperación, con el que puedes curar la Dracogripe en cualquier Ídolo. No será gratis, ya que necesitarás gastar una Gota de Sangre de Dragón para efectuar la cura. Por suerte para ti, abarca a todos los enfermos de una vez.

HERRAMIENTAS DE PROTESIS

• **A lo largo del juego encontrarás diversas Herramientas.** Llévaselas al Escultor y las incorporará a tu Prótesis. Cada Herramienta funciona como un arma secundaria.

• **Puedes llevar equipadas tres Herramientas.** Al usarla gastas Emblemas Espirituales. Puedes conseguirlos comprándolos en los Ídolos, pero la cantidad que lleves de ellos no es ilimitada.

• **Al avanzar en tu aventura** conseguirás Materiales de Mejora para tus Herramientas y desbloquear nuevos usos. Los más avanzados requieren materiales difíciles de encontrar.

HABILIDADES

• **A base de vencer enemigos obtienes Experiencia.** Cuando la barra esté llena recibirás un Punto de Experiencia (o PE). Estos puntos los puedes gastar en los Ídolos para adquirir habilidades, dentro de tres tipos:

Artes de Combate: habilidades de combate. Se activan pulsando L1+R1, y se equipan como si fueran un objeto. No puedes llevar más de una.

Artes Marciales: potencian la Postura y la evasión. Quedan activadas de forma permanente al desbloquearse.

Habilidades Pasivas: mejoras para el espacio de inventario, el sigilo, los Emblemas Espirituales o la potencia de los objetos curativos, entre otras.

»

» # PASO A PASO

EMBALSE DE ASHINA

Empieza por coger la Carta Ornamental frente a ti. Sigue las instrucciones para dominar el doble salto y salir al Embalse de Ashina. Ahora, cruza el borde del muro pegándote a la pared del acantilado ①. Sin salir de tu escondite, vigila la posición de los enemigos. Como estás desarmado debes evitarlos, moviéndote con cuidado a través de la hierba. Entra bajo el suelo de la casa y espía la conversación de los dos enemigos. Después, sal por el otro extremo y escucha una segunda conversación. Cuélgate del bordillo para llegar al otro lado; a continuación, salta a la pared y agárrate al siguiente borde. Entra en la casa por el agujero y habla con Kuro. ¡Por fin un arma! Con la espada Kusabimaru en tu poder, habla de nuevo con Kuro para recibir la Calabaza Curativa. Con todo listo, aprende los fundamentos del combate y acaba con los dos guardias. Sigue hacia el portón y enfréntate a otras dos parejas de vigilantes. Te espera tu primer jefazo.

JEFE: LÍDER SHIGENORI YAMAUCHI

No temas, pues este jefazo es prácticamente como un enemigo normal. Yamauchi te permitirá aprender lo básico sobre desvíos, contraataques y golpes mortales ②. Tan solo tienes que protegerte de sus estocadas hasta romper su guardia, momento en que un punto rojo sobre el personaje te indicará que puedes asestarle un golpe mortal. La otra forma de vencer al Líder es conseguir que tus golpes impacten sobre él, sin que los desvíe.

Ve por la derecha del portón. Sigue por la rampa para engancharte al bordillo, sube el muro y cuélgate del puente para espiar otra conversación. Acaba con el enemigo que hay bajo el puente, sigue hacia el muro del otro lado y baja al suelo. Una vez llegue junto a la puerta, debes llamar a Kuro. Ya en el exterior te espera el siguiente (e invencible) jefe.

JEFE: GENICHIRO ASHINA

Al contrario que tu combate contra el Líder Shigenori, este otro jefe será imposible de vencer. Trata de sobrevivir tantos segundos como puedas, sólo por plantearte ese reto. Pero por más que te esfuerces, la conclusión del duelo siempre será la misma: Genichiro te dejará gravemente herido ③, dándote por muerto.

TEMPLO DESOLADO

Apareces de forma automática en este escenario, donde por fin recibes la Prótesis de Shinobi. Habla con el Escultor. Frente a ti tienes el primer Ídolo del Escultor, unas estatuas luminosas que, al activarlas, te permitirán viajar rápidamente de un lugar a otro. Si vas por el sendero de la derecha conocerás a Hanbei el Inmortal. Gracias a él puedes entrenarte y







practicar los movimientos que desbloquees a lo largo de tu aventura. Hacia el final del juego, cuando obtengas la Espada Mortal, Hanbei te pedirá que le quites la vida. Si le complaces recibirás el Diente Oculto, un objeto que te permite morir al instante. Junto a Hanbei está la Caja de Ofrendas: "chequéala" cuando brille para recibir un objeto. En el Templo Desolado también vas a ver a Emma, la doctora. Habla con ella para activar la opción de mejorar la Calabaza, por medio de las Semillas. Cuando hayas terminado, ve al norte del Ídolo.

ALREDEDORES DE ASHINA

Ya puedes usar el Arpeo, un garfio con cable que te permite engancharte a zonas elevadas. El propio juego te indica que busques el punto verde sobre la rama frente a ti. Sube el muro y utiliza el Arpeo hasta llegar al siguiente Ídolo. Tras activarlo, sube el saliente. El primer enemigo está de espaldas: salta sobre el arco para eliminarlo. ¡No te olvides de recoger siempre el botín que deje un enemigo! Para "absorberlo", mantén pulsado Cuadrado. Acaba con los dos siguientes enemigos y sube al tejado del portón. Ve hacia la derecha para eliminar a otro vigilante, abajo. Vuelve arriba y deshazte de los enemigos junto a la puerta. Cuidado con los perros de la siguiente zona. Sube al saliente frente al tejado para activar un tercer Ídolo. Desde ahí, sube a la zona elevada y acaba con el gallo. Ya puedes entrar en la casa y recoger la Rueda de Shuriken. Utiliza el Ídolo para volver al Templo Desolado y pídele al Escultor que te equipe el arma en tu Prótesis. Regresa al tercer ídolo y mira al fondo del gran patio: verás a un enemigo peculiar, al que vas a atacar por sorpresa. ▸

JEFE: GENERAL NAOMORI KAWARADA

Toma nota de la zona y busca los salientes. Tu objetivo es sorprender a Naomori por la espalda, para quitarle "de golpe" una barra de salud con un ataque a traición. Los golpes normales del General son fáciles de desviar, pero también cuenta con Ataques Peligrosos: sabrás que realiza uno de estos ataques cuando veas un símbolo kanji rojo en pantalla: pulsa Círculo para rodar y alejarte cuanto antes. Cuando veas que Naomori se concentra, aprovecha para atacarle tanto como puedas. Si le has quitado la barra de vida inicial, en breve podrás vencerle.

Premios: **Cuenta de Oración y Semilla de Calabaza.**

▸**Cruza el portón.** Sube a lo alto de la torre para seguir los movimientos de los enemigos. Después de eliminar a los dos primeros vigilantes, acaba con el tirador del edificio central. Podrás sorprender al resto de guardias, dejando al grandullón de la maza para el final (está a la derecha de la gran torre de antes). Tras eliminarlos a todo, repasa la zona para obtener el botín. En la casa al fondo a la derecha verás a una anciana: es la madre de Inosuke Nogami, y al hablar con ella te entregará la Campana Protectora. En la rampa frente a la casa está su hijo: habla con él. ¿Ves ese gran portón? ¡No vayas por él! Más arriba hay un enemigo con un cañón. Sus ataques son como los de un mortero, lo que significa que te puede disparar allá donde te encuentres. Es mejor es ir por los salientes a la izquierda del portón. De ese modo podrás llegar a los tejados y sorprender por la espalda al enemigo del cañón. Ahora puedes deshacerte tranquilamente del resto de guardias. Ve por encima del siguiente portón. Al otro lado (es decir, hacia donde miraba el guardia del cañón) te espera el mercader de los Oferentes del Lecho del Cuervo. »

» Te venderá objetos muy útiles a cambios de unos cuantos Sen. Sube las escaleras. Trepa el montículo de la derecha para acabar con un gallo, y activa el siguiente Ídolo del Escultor. Si quieres, viaja al Templo para entregarle a Emma la Semilla y mejorar la Calabaza. Si hablas con el Escultor te entregará una Enseñanza, que activa las Habilidades de Shinobi. A partir de ahora podrás usar los Ídolos para gastar los puntos de experiencia y desbloquear nuevas Artes de Combate. Regresa al Ídolo "del gallo". Abajo verás unas siluetas escarlata: son los Vestigios, escenas que al ser activadas desvelan información sobre la historia. Mira justo detrás del Vestigio, junto al portón: ese personaje es Anayama el Buhonero. Dale unas monedas y podrás comprar sus productos. También te encargará que espíes diversa información, a cambio de la cual se ampliará su catálogo. Vuelve a la zona del Vestigio para subir al tejado. Tras espiar a los dos guardias, acaba con ellos y sube las escaleras. ▸

JEFE: OGRO ENCADENADO

Corre hasta donde está este jefazo: debes encadenar tantos golpes como puedas mientras sigue encadenado. Una vez el Ogro se libere, empiezan los problemas. Por suerte, es fácil rodearle, esquivar y darle un par de estocadas. Atento a sus ataques de presa: son imposibles de bloquear y te harán mucho daño. Cuando veas que se abalanza sobre tú, pon tanta distancia como puedas entre él y tú. Sigue esa táctica de "estocada + esquivar" hasta poder asestarle el golpe final.
Premio: **1 Cuenta de Oración y Medicina Shinobi Rango 1.**

▸**Tras acabar con el Ogro,** lo más aconsejable es volver al Ídolo para activar la habilidad Contraataque Mikiri. Esta técnica te permite pisar el arma del enemigo cuando realice un Ataque Peligroso, permitiéndote anular su golpe y contraatacar. Regresa a donde luchaste contra el Ogro. Sube a la pasarela y entra por la apertura para conseguir el Monocular Nictibio y otra Semilla. En el patio exterior te espera otro jefazo, pero antes debes despejar la zona. Avanza por la derecha hasta un tipo encorvado: acaba con él primero, porque de lo contrario usará la sartén para alertar al resto. Los demás enemigos son fáciles de emboscar y eliminar. ▸

JEFE: GENERAL TENZEN YAMAUCHI

El primer paso es la táctica "rastrera" habitual. Si has acabado con el resto de guardias, colócate sobre Tenzen y atácale por sorpresa para quitarle una barra de vida. Se trata de un jefazo similar al General Naomori Kawarada, pero ahora cuentas con una ventaja: el Contraataque Mikiri. Esta técnica te permite "pisar" el arma enemiga justo cuando vaya a impactar su Ataque Peligroso (recuerda: el del kanji rojo); momento que debes aprovechar para hacer una estocada brutal. Si el jefazo te da problemas, te aconsejamos practicar el Mikiri con Hanbei.
Premio: **Cuenta de Oración.**

▸**Ve al puente derruido:** ¡imposible cruzarlo! En su lugar, baja a los salientes inferiores y activa el siguiente Ídolo. Usa el Arpeo para moverte de una plataforma a otra. No tardarás en conocer a una nueva "amiga": una gigantesca serpiente blanca. Para evitarla, ve deprisa hasta la cueva que hay más abajo. Cuando esté despejado, salta a la plataforma inferior y espera entre la hierba. Ahora debes ir a la izquierda y pegarte a la pared, para cruzar el barranco hacia el otro extremo. Ya en la siguiente zona, fíjate en el "cajón de madera". Es un palanquín donde debes esconderte. La serpiente examinará el palanquín: cuando veas un punto rojo sobre su ojo, presiona R1 para dejarla "tuerta".







Mientras la serpiente se agita de dolor, corre al otro lado y engánchate para llegar a otra cueva. Desde allí ve a los muros del castillo. Si vas por la derecha podrás activar el Ídolo Fortaleza del Castillo de Ashina. Acaba con el enemigo enano para obtener un Recorte de Catálogo de Hierbas. Después, salta la muralla y sube a la cima de la torre para espiar la conversación. Utiliza las zonas elevadas para despejar la zona de enemigos: el guardia que llora la muerte de su caballo, el grandullón con maza 4 y el resto de vigilantes que patrullan. Con todo despejado, repasa el patio para hacerte con el abundante botín. Arriba tienes otro Vestigio. Acaba con el siguiente guardia y sube las escaleras. Al saltar la muralla llegarás a un campo de batalla.

JEFE: GYOBU ONIWA

Gyobu va a caballo y te dará caza por todo el escenario. No te molestes en buscar zonas de Arpeo: estás atrapado a pie de tierra. Tan sólo puedes usar el gancho para lanzarte sobre Gyobu. La mejor estrategia es esquivar sus embestidas 5 y "pegarse" a él. No debes tener miedo, ya que puedes bloquear la mayoría de sus ataques. A Gyobu le cuesta girar, lo cual debes aprovechar para darle tantas estocadas como puedas, tanto al jinete como a su montura. Ten mucho cuidado si el caballo intenta pisotearte. Si conseguiste ya el Barreno de Shinobi, podrás aturdirle y romper su defensa durante un par de segundos. Premio: **Recuerdo de Gyobu Oniwa, Cañón Mecánico.**

Utiliza el Recuerdo para mejorar tu poder de ataque. Si lo deseas, regresa al Templo para equipar tu nueva arma. De regreso al castillo, ve a las escaleras opuestas al portón para conocer al Oferente del Campo de Batalla. Si bajas y vas al edificio con la puerta abierta podrás hablar con Tengu, quien te propone que des caza a los enemigos enanos con sombrero. Repasa el lugar para desbloquear un atajo. En ese mismo edificio, en la planta superior, hay un cofre con una Cuenta de Oración. Por último, usa el Ídolo para volver al Templo.

HACIENDA HIRATA

¿Recuerdas la campanilla que te dio la anciana? Examina el Buda a la izquierda del Escultor y viajarás a un nuevo escenario. Activa el Ídolo Fuente del Dragón, frente a ti. La caída es peligrosa, de modo que usa el Arpeo para llegar hasta abajo. Habla con el personaje moribundo para saber en qué época te encuentras. Ahora, fíjate en el puente. Sobre él patrullan dos enemigos, muy fáciles de eliminar. Pero lo importante está en el agua. Ese gran pez es una Carpa del Tesoro, y si lo matas obtendrás una de sus escamas. Salta sobre él para "cargártelo". Al otro lado del puente, a la izquierda, encontrarás una segunda Escama junto a una roca. ¿Ves ese islote de roca en el centro del lago? Allí te espera el Noble de la Caldera Harunaga. También hay cerca otra Carpa 6. Si le entregas las Escamas »

» al Noble, podrás obtener nuevos objetos. Vuelve al camino principal para llegar hasta el Ídolo Camino de la Hacienda. Esta zona se divide en varias secciones, todas con varios guardias. Por suerte hay muchos tejados desde los que tenderles emboscadas. Cuando hayas despejado el lugar, busca la gran cantidad de objetos que hay: Grageas, Cenizas, Dulces de Ungo y Ako... La zona más abundante es la del extremo este. Liquida a los enemigos y hazte con todo el botín, así como con una nueva arma: el Cañón Flamígero, que está en la hoguera en torno a la que se reunían los guardias. Regresa al camino principal, en el oeste. Más adelante verás a dos enemigos "cuchicheando" frente a un portón: espía lo que dicen y acaba con ellos. Dentro de la fortaleza hay varios puntos de conversación, pero lo mejor está en un pequeño altar, a la derecha de la entrada: ábrelo para hacerte con el Hacha Shinobi. Si sigues el sendero de la izquierda, podrás hablar con otro personaje moribundo. Sería recomendable usar el Ídolo para volver con el Escultor y así equipar tus nuevas armas. Regresa al punto donde estaba el hombre a punto de morir. En el patio izquierdo hay unos gallos y Anayama el Buhonero, de nuevo con información para ti. Vuelve al sendero principal y equípate con el Hacha Cargada: es el modo más eficaz de acabar con los guardias con escudos. En la siguiente zona, usa las hierbas para acercarte al arquero y liquidarlo por la espalda. Puedes usar también los salientes para deshacerte del resto de enemigos. ▸

JEFE: CAZADOR SHINOBI EINSHIN DE MISEN

En esta misma zona verás a este jefazo, patrullando alabarda en mano. Aprovecha que esté caminando y atácale por la espalda, eliminando una de sus barras de vida "de un plumazo". De nuevo el Contraataque Mikiri será tu mejor baza. Esquiva sus ataques normales y cuando efectúe uno de Peligro, activa la maniobra para contraatacar y golpearle.
Premio: **Cuenta de Oración.**

▸**No pases por alto el Ídolo Cuesta de Matorrales,** junto a la puerta norte. No sigas el camino recto: usa el Arpeo para subir a la rama de la izquierda. Si te lanzas al agua podrás eliminar a una Carpa que nada por la zona. Ahora, busca una rama de Arpeo, más allá de las vigas del puente. Sube por el sendero y rompe la puerta de bambú. Este camino te lleva a un hueco, por el que puedes trepar saltando entre las paredes. Subiendo las escaleras verás la pagoda de la que te habló Anayama... y un ninja que se lanza a combatirte. ▸

JEFE: NINJA

Este jefe secreto es tan veloz como letal. Debes evitar sobre todo sus patadas, capaces de eliminarte en cuestión de segundos. Utiliza el Contraataque Mikiri para romper su defensa, pero ante todo no dejes que te arrincone. Si prefieres jugar sucio, puedes saltar desde ese punto al río. El Ninja irá tras de ti y, con suerte, se caerá al agua. ¡Y no sabe nadar! El enemigo morirá de forma automática y obtendrás su botón.
Premio: **Hierro.**

▸**Regresa a la pagoda del ninja** para hacerte con las Plumas de Cuervo de Niebla, un nuevo accesorio. Ahora, retoma el camino del principio, siempre atento a la abundante presencia de arqueros y guardias. Llegarás a un puente vigilado por enemigos con escudo y un fortachón. En lugar de ir de frente, usa el Arpeo para avanzar por las ramas de la izquierda. Cuando estés en una posición elevada, acaba con el fortachón; los enemigos con escudos son pan comido con el Hacha. Ve ahora a la hacienda en llamas. Habla allí con Búho, que a pesar de sus heridas

te entregará la Llave del Templo Oculto. El siguiente paso es subir al único saliente que no está ardiente y luego al techo de la pagoda. Desde ahí usa el Arpeo en los "minitejados" (7) hasta llegar a otra casa. Escondido tras ella, acaba con los enemigos que custodian la entrada a la cueva, no sin antes espiar su conversación. No te olvides del arquero que vigila, al fondo. Antes de entrar en la cueva, ve por la izquierda. Entra por el hueco entre el bambú para obtener más botín, y prepárate: al fondo del camino hay dos monjes con alabardas. Acaba con ellos para conseguir más tesoros. De vuelta en la cueva, rebota en las paredes para subir el hueco. Arriba puedes activar el Ídolo Salón Principal. Acaba con el primer guardia e inmediatamente sube al tejado de la derecha. Espera a que los dos enemigos caminen bajo ti para sorprenderlos y eliminarlos. Quedan unos pocos más justo enfrente, pero ya has reducido sus filas lo suficiente como para que no te den problemas. Repasa la zona para obtener botín, y luego cruza el estanque. Ve a la derecha para acabar con otro enemigo dentro de la casa, y un segundo en la pasarela contigua. Desde esa posición, mira al fondo, a la izquierda. Hay un gran jefazo bloqueando la salida, escoltado por un grupo de enemigos. Lo que vas a hacer es caminar frente a ellos para llamar su atención, pero no demasiado cerca. Necesitas que se llene su indicador de alerta, lo suficiente para que vengan a investigar tu posición. Espera escondido tras una roca (8) y acaba con ellos uno por uno. Otra forma es acercarte por la derecha, lanzarle a un enemigo un shuriken y de inmediato esconderte: harás que vaya a tu encuentro. Cuando sea inevitable, enfréntate al jefazo. ▸

JEFE: JUZO EL BORRACHO

Antes de nada, corre hasta el personaje inmóvil a la derecha, en el estanque. Es Nogami Gensai, y te prestará su ayuda contra Juzo. De ese modo (y siempre que te hayas librado antes del resto de enemigos), Juzo se centrará en Nogami, mientras que tú podrás golpearle por la espalda. Pero cuidado: tan pronto como impacten tus golpes, Juzo va a contraatacar (9). Tu oponente tiene un amplio abanico de movimientos y estocadas, así como un peligroso ataque de agarre que debes esquivar saltando hacia un lado. Este jefazo también dispone de golpes con veneno: si se llena tu barra de envenenamiento, toma un Antídoto de inmediato. Cuando Juzo se ponga a beber o cubra de veneno su espada, aprovecha para atacar tanto como puedas. Es un enemigo duro que posee dos barras de vida, pero el escenario es lo bastante amplio como para maniobrar a su alrededor.

Premios: **Cuenta de Oración, Sake Inferior.**

▸**Ya puedes entrar en la casa que vigilaba Juzo.** Acaba con todos los guardias y coge todo el botín. Detrás de una de las paredes destruibles está el Ídolo de este lugar. Allí conoces a la madre de Inosuke Nogami. Su hijo está algo más adelante, herido: habla con él para recibir una Semilla Despertadora. »









» Mueve el tatami del suelo y baja las escaleras para abrir la puerta del Templo Oculto.

JEFE: DAMA MARIPOSA

Tu ágil oponente encadena un ataque tras otro. Céntrate en bloquear sus patadas, pero sobre todo huye de sus Ataques Peligrosos. Dama Mariposa se queda al descubierto tras sus patadas voladoras: aprovecha para atacar entonces. También te será útil el Tajo Nictibio, pues te permitirá saturar su defensa hasta que puedas ejecutar un Golpe Mortal. ¿Has ganado? ¡Ojalá! Mariposa vuelve al ataque, y esta vez usa ilusiones contra ti. Usando una Semilla Despertadora se desvanecerán al instante. Evita los proyectiles de luz de Mariposa, y céntrate en saturar su Postura hasta quebrarla (10).

Premio: **Recuerdo de Dama Mariposa, Gota de Cerezo.**

CASTILLO ASHINA

Cuando venciste a Gyobu Oniwa se abrió el acceso al portón, donde debes activar el Ídolo Puertas del Castillo. Sube deprisa el sendero para sorprender al vigía. A continuación, trepa al muro por la izquierda. Junto a un árbol hay un enemigo enano, al que puedes sorprender por la espalda. Hay otros dos justo enfrente, pero antes debes espiar su conversación. Ataca a uno de ellos por detrás y utiliza el Hacha contra el otro. Estos tres enemigos son las "ratas" a las que se refería Tengu. Regresa con él y te premiará con la Enseñanza Esotérica del Ashina, que desbloquea un nuevo árbol de habilidades. ¡Yuju! De vuelta a la zona de las "ratas", elimina a los perros y al resto de vigilantes. Esta zona también es abundante en botín, pero no pierdas de vista los lagartos venenosos de los rincones. En la siguiente zona, escóndete en la hierba y sorprende por detrás a uno de los grandullones (11). Puedes enfrentarte al segundo fortachón y el resto de enemigos, o bien correr a esconderte para tenderles emboscadas. Con todo despejado, avanza hacia las escaleras y escucha lo que dicen los soldados. Acaba con ellos y adéntrate en el castillo. ▸

JEFE: TORO LLAMEANTE

¡Menuda entrada hace el "bicho"! El toro es increíblemente veloz, y sus ataques de barrido resultan devastadores. Si te arrincona estás perdido, pero además puede provocarte quemaduras con sus cuernos. ¡Menuda joya! Para perderle el miedo al "morlaco", asegúrate de tener equipada la herramienta Barreno de Shinobi. Estos fuegos artificiales harán que el Toro quede incapacitado: aprovecha esos segundos para golpearle (12). Pero esta estrategia tiene dos "pegas"... Por un lado, el uso del Barreno es limitado a las Recargas Espirituales que tengas, y cada disparo gasta dos de ellas. Además, si lo usas muy seguido es posible que el Barreno no afecte al Toro. No te preocupes: todos sus ataques pueden ser bloqueados y desviados, dándote múltiples oportunidades para rematarlo.

Premios: **Cuenta de Oración, Medicina Shinobi Nivel 2.**

Acaba con los dos primeros guardias y ve hacia el puente. Allí podrás hablar con una anciana y activar el Ídolo Castillo Ashina. Justo en la entrada tienes un Vestigio de Kuro y Emma. El castillo es una zona gigantesca, pero tu objetivo principal está al final de las escaleras, rodeado de guardias. Usa los tejados para tenderles emboscadas a todos ellos, dejando al jefazo para el final.

JEFE: GENERAL KURANOSUKE MATSUMOTO

Si has seguido la estrategia de "divide y vencerás", el General se habrá quedado solo. Sorpréndele por la espalda o por arriba para quitarle una barra de vida. Si has reforzado el Contraataque Mikiri estarás en condiciones de luchar "de tú a tú"; también puedes usar las escaleras para esquivar sus Ataques Peligrosos. Las estocadas normales son fáciles de bloquear, dejando varias "ventanas de acción" para que le golpees. Atento a su ataque especial de barrido en horizontal. Cuando le derrotes, abre el cofre que había tras él para conseguir una Hierba Divina.
Premio: **Cuenta de Oración.**

El portón está cerrado, así que ve por la derecha y acaba con el grupo de enemigos. Si entras por el hueco de la tapia conocerás a Fujioka el Informante. Cuando acabes con todos los enemigos este mercader se trasladará al Templo, para que puedas comprarle siempre que lo necesites. ¡Hora de subir! Debes ir hacia el este y subir a la pagoda más alta, pero atención: en varios puntos hay unos ninjas más poderosos de lo normal, con peligrosos shuriken "rastreadores". Revisa las distintas pagodas, pues en algunos nidos tienes botín. Ya en el punto más elevado, sorprende al ninja. Justo enfrente hay otro: no hay más remedio que usar Arpeo y llegar hasta él. ¿Ves esa cometa que vuela alto? Allí hay otro ninja, que se lanzará en picado sobre ti nada más verte. Cuando le escuches "aullar", salta hacia atrás para impedir que te alcance. No gires a la derecha; sigue de frente para rodear la pagoda y sorprender al resto de enemigos. Si miras al fondo, a la izquierda, verás una ventana abierta sobre un punto de Arpeo: engánchate para entrar por ahí al Castillo. Activa el Ídolo Torre Superior – Antesala y coge del cofre la Semilla de Calabaza. Sube las escaleras y ve por la derecha de los shojis (las paredes clásicas japonesas), para sorprender al samurái que patrulla la zona. En la parte central hay otro samurái y una anciana que debes eliminar cuanto antes. Puedes emboscar por la espalda al siguiente samurái, en la sala de la derecha. En la siguiente habitación hay dos samuráis, pero es mejor que uses el Arpeo para subir al techo: desde allí te será más sencillo acabar con los enemigos. ¿Ves esas dos armaduras? Pégate al espacio entre ambas para acceder a una sala secreta, donde encontrarás Sen y una Cuenta de Oración. Elimina a otra anciana y al resto de enemigos. Más allá del muro tienes unas escaleras, que conducen a una sala con tres ninjas. ¡Y son muy rápidos! Acaba con ellos y hazte con el botín que custodiaban. Sube las escaleras para activar el Ídolo Torre Superior – Dojo Ashina. Arriba encontrarás una Carta de Isshin. Ahora, vuelve a la zona donde te "cargaste" a la segunda anciana, y sube las escaleras. Activa el Ídolo del Dojo y cruza la puerta contigua. .

JEFE: ÉLITE DE ASHINA – JINSUKE SAZE

Jinsuke es extremadamente rápido, y dispone de una técnica letal de doble barrido. Enlaza ataques hasta romper su Postura, sobre todo después de uno de sus combos. La clave está en sincronizar cada bloqueo con sus estocadas, siguiendo su patrón de ataque.
Premio: **Cuenta de Oración.** »

» **Coge todo el botín de esta sala** y de la habitación de la izquierda. Sal por la ventana y usa el Arpeo para subir al siguiente piso, donde te espera el siguiente jefazo.

JEFE: GENICHIRO ASHINA

Las tornas han cambiado en tu nuevo enfrentamiento contra Ashina. Es un enemigo formidable, tanto que el combate se divide en dos fases.

Fase inicial: la mayoría de ataques de Ashina son previsibles (una vez aprendas su patrón) y podrás bloquearlo. Debes prestar atención a sus ataques de barrido y salto, así como sus combos de katana 13. Es importante que intentes no usar la Calabaza: Genichiro aprovechará para lanzarte sus flechas y necesitas curación para la siguiente fase. No pierdas de vista tampoco sus disparos en salto, ni las flechas "cargadas". Si carga contra ti con la katana, trata de hacer un Contraataque Mikiri para dañar su Postura. Sobre todo, ten paciencia: no intentes golpearle demasiado y confórmate con dar una o dos estocadas ocasionales. También debes asegurarte de tener espacio a tu alrededor, para retroceder y recuperar Postura constantemente. Sobre todo, ármate de paciencia, pues esta fase del combate no termina hasta que le quites dos barras de vida.

Fase de la Senda de Tomoe: Genichiro se arranca la armadura e invoca el poder del rayo. Ahora tiene tan solo una barra de vida 14, pero ahí acaban las buenas noticias. Además de todos sus ataques previos, ahora dispone de combos más elaborados. Pero lo peor son sus ataques de relámpago, en los que salta y carga su katana con el poder del rayo. Si te impacta, estás perdido; pero si estás alejado, el rayo puede alcanzarte igualmente. Sólo puedes esquivarlo saltando o lanzándote a otro lado. Para empeorar las cosas, incluso las flechas de Genichiro estarán electrificadas. Si necesitas curarte, asegúrate de que el enemigo esté de espaldas a ti o en pleno combo. También debes consumir a menudo un Hígado de Anguila, que te protegerá parcialmente del daño eléctrico. También puedes intentar devolverle la electricidad: si lo consigues le causarás gran daño, además de dejarle aturdido durante unos segundos. Por suerte, en esta segunda fase su Postura es más fácil de romper. Para impedir que la recupere, lánzale shurikens en el momento en que se aleje para dispararte con el arco.

Premios: **Recuerdo de Genichiro, Habilidad Ninjutsu de Humo Sangriento.**

Activa el Ídolo de la Torre del Castillo. En su interior te espera Emma, con la que debes hablar. Después, baja las escaleras para activar otro Ídolo: Habitación de Kiro. Escucha la conversación y, junto a las escaleras, activa una pared secreta para abrir un atajo al Templo Desolado. Allí debes hablar con Kuro y escoger la respuesta "Obedecer el Código de Hierro" 15. Vuelve a conversar con él y recibirás el Texto del Abandono de la Inmortalidad. Examina el Quemador de Incienso. Sigue charlando con el joven para que te ofrezca algunas pistas del paradero de Isshin.







Ahora, dirígete a la habitación donde encontraste la Carta de Isshin (abajo, en la s te enfrentaste a los tres ninjas de plumas blancas). Tras hablar con Isshin, regresa a la habitación de Kuro y charla con Emma. El joven está en la biblioteca contigua, donde puedes obtener la Llave del Santuario del Fuerte del Cañón. ¿Recuerdas la misteriosa Gota de Cerezo que obtuviste antes? Muéstrasela a Kuro para que aumente hasta tres unidades tu poder de resurrección. Ahora, agota las opciones de conversación. Usa el Ídolo para volver a la Antesala de la Torre Superior. Deshazte de los enemigos y déjate caer por el hueco, donde hay otro grupo de guardias. Acaba con todos y coge el botín, en especial el Sabimaru que hay en un cofre. Desbloquea la salida, pero no vayas por el puente. Salta al agua y nada al otro lado, para poder tender una emboscada al vigilante. Escucha la conversación de los soldados en el puente. Ve por la izquierda del puente para llegar al Ídolo Tumba Antigua. Después, sigue por las escaleras de la derecha. En esta zona tu prioridad ha de ser los cañoneros que hay en las torres de madera. Tras acabar con ellos, el resto de enemigos serán pan comido. Coge todo el botín y ve a la casa del centro, la que tiene un agujero en el tejado. Déjate caer para hablar con Tejón de los Sombreros Negros, un nuevo mercader con objetos interesantes, como la herramienta Abanico de Hierro. Cuando hayas terminado, ve de vuelta al puente y sigue hacia el otro lado, adentrándote en un bosque. ¡Monos! Menos mal que son fáciles de localizar, y bastan un par de shurikens para eliminarlos. Sigue hacia adelante y llegarás al Ídolo Santuario de la Serpiente Gigante, además de reencontrarte con Tengu. Antes de seguir explorando, regresa al puente de entrada del Castillo.

EMBALSE DE ASHINA

Partiendo del Ídolo Castillo de Ashina, en el puente, salta al otro extremo y engánchate a la rama. Espía la conversación de los guardias del puente antes de acabar con ellos; al hacerlo obtendrás la Llave de la Garita. Si lo deseas puedes dejarte caer al interior del Embalse, para conseguir algo de botín adicional. Regresa ahora al Ídolo del Castillo. Ve por la izquierda y abre la puerta al exterior, para llegar hasta un nuevo ídolo: Embalse de Ashina. Sigue por la derecha y acaba con los guardias, además de con los perros. No vayas hacia la puerta: usa el Arpeo para llegar hasta el tejado, y acaba primero con "el tonto de la sartén". Puedes esconderte bajo el suelo de la casa y usar los huecos para llegar a la hierba, desde la que emboscar al resto de enemigos. Entra en la casa por medio de la Llave de la Garita. Consigue del cofre el Cuerno Roto de Gyobu, con el cual el Escultor podrá fabricar la Lanza Cargada. ¡Toca jefe! ¿Ves esa escalinata? ¡No la subas! Usa el Arpeo para ir por la izquierda, hasta llegar a un saliente y entra en la Torre Lunar, donde hay un Vestigio de Kuro. En la entrada de la Torre está el jefazo de este escenario.

JEFE: SIETE LANZAS DE ASHINA - SHIKIBU TOSHIKATSU YAMAUCHI

Este jefazo está justo de espaldas a ti: sorpréndele para quitarle una barra de vida. No pierdas detalle de sus ataques de barrido, así como de sus acometidas con lanza. El Contraataque Mikiri es una buena elección, siempre que hayas mejorado dicha técnica. El arma Barreno de Shinobi también te permitirá aturdirle para poder golpearle. Por suerte para ti, la zona es lo bastante amplia como para evitar los ataques mas dañinos del jefe.
Premio: Cuenta de Oración. »

» ## MAZMORRA ABANDONADA

Después de acabar con Shikibu, regresa a la zona inferior. Ve al punto donde estaba el "tonto de la sartén", y usa el bordillo para llegar al otro lado. Ese grandullón se llama Jinzaemon Kumano: habla con él. Después, déjate caer por una de las dos aberturas. ▸

JEFE: SOMBRA SOLITARIA ESPADA LARGA

Hay dos caminos que llevan a este jefazo: por el citado hueco junto a Kumano, o bien por otra apertura más adelante. En la guía hemos escogido la segunda, pues te permite sorprender a Sombra Solitaria desde arriba y quitarle una barra de vida. Lo peor de este enfrentamiento es que el espacio es muy estrecho, favoreciendo que Sombra te arrincone con sus ataques. Trata de bloquear sus ataques "normales", pero para los golpes de barrido y patadas tendrás que poner distancia de por medio. El Barreno volverá a ser de gran ayuda, pero sobre todo intenta rodearle para golpearle por la espalda. Una vez le derrotes, recoge el botín de la zona y activa el Ídolo Agujero sin Fondo. Regresa al puente donde estaban los dos soldados.

Premios: **Cuenta de Oración, Magnetita.**

▸**Esta vez vas a ir al otro lado del puente,** hasta esa gran finca. Súbete al tejado y, desde esa posición, acaba con los tres perros del grandullón con una campana. El resto es fácil: espera a que el enemigo esté mirando hacia la izquierda, déjate caer por la derecha y dale un golpe mortal por la espalda. No tardes demasiado, porque si te descubre tendrás problemas para vencerle "limpiamente". Recoge el botín a la vista y entra en la casa, donde puedes activar el Ídolo Entrada a la Mazmorra. Al lado te espera Oferentes de la Mazmorra, con una selección especial de artículos. Tras hablar con él, desciende al interior de la Mazmorra. Prepárate para dos nuevos tipos de enemigo, empezando por las cucarachas. Son muy sencillas de derrotar, pero no así los "zombis". Estos muertos vivientes no se detienen por tus golpes: acaba con ellos arrojándoles aceite y prendiéndoles fuego, permitiendo que los puedas rematar con facilidad. Al seguir tu descenso te encontrarás con un misterioso encapuchado, Djoun. Simplemente, atiende su petición. Desciende abriéndote paso entre los enemigos, sin pasar por alto el frecuente botín de la zona. Sigue tu camino hacia el Ídolo Agujero sin Fondo. Habla con Kumano y regresa al ídolo Canal Subterráneo, en la Mazmorra. Zambúllete en el agua y nada hasta la orilla. Deshazte de los guardias y coge todo el botín de la zona. Regresa al agua para llegar a otra área con enemigos. Después, "llama" al ascensor que te conduce al Templo Senpo.

TEMPLO SENPO

Nada más salir del ascensor escucharás una voz desde la pared. Acércate al mural y examínalo para iniciar una conversación. Ya fuera de la caseta, baja por la derecha para hablar con Kotaro, que llora junto a un árbol. Te hablará de ciertas flores... Regresa al sendero principal. En esta zona los enemigos principales son monjes; son fáciles de vencer, pero su superioridad numérica te puede dar problemas. El primer monje es fácil de sorprender en el puente, así como el enano que hay debajo. Por ahora, olvida la cometa que vigilaba el enano. Si sigues recto desde el punto donde hablaste con Kotaro, podrás ver a Tejón de los Sombreros Negros: habla con él o compra su mercancía. Vuelve al sendero de







las linternas, usando el Arpeo en las ramas. Desde esa posición elevada es muy fácil acabar con los monjes 15. Una vez en el templo, engánchate a la viga de madera y entra por la abertura. Aquí debes eliminar a cucarachas, varios monjes y, lo peor de todo, un grandullón con martillo. Lo mejor es que te escondas hasta que puedas tenderle una emboscada. Coge la Semilla de Calabaza del altar y el resto del botín. Sal al exterior y ve a la derecha para hablar con una anciana. Sigue por la izquierda, saltando de una rama a otra, hasta llegar a zona con hierba alta. Verás a varios monjes fáciles de derrotar, así como dos enemigos con armas de doble filo. Para evitar complicaciones, usa los escondites de la zona y tiéndele una emboscada a cada uno. Con todo despejado, sube las escaleras hacia el puente en ruinas y ve a la caverna de la izquierda, cuya salida conduce el Ídolo Shugendo. Prosigue por la izquierda, por la estructura de madera y desde ahí de vuelta al suelo. Allí puedes hablar con el vendedor Oferentes de Shugendo. Si vuelves al Ídolo y vas por la derecha, llegarás a una cueva: acaba con los enanos de su interior. Usa el Arpeo para llegar a la zona superior y ve a la izquierda. ¿Ves esas muñecas? Coge el Molinillo Rojo y Blanco que hay entre ellas. Regresa al camino de la derecha y desciende hasta la estructura de madera, desde donde debes ir a la pared de piedra de enfrente. Tendrás que calcular bien el salto y agarrarte al bordillo. Ve por la izquierda, acaba con los lagartos y sigue hacia arriba para hacerte con el Molinillo Blanco. Sigue por las rampas hasta llegar a una casa. Tras hacerte con todo el botín, pégate en la pared de la habitación si quieres acceder al primer Decapitado. Si vas por el camino opuesto llegarás al Ídolo Templo del Demonio de la Campana. Ahora puedes volver con Kotaro y darle uno de los dos Molinillos 17, no ambos. En función del Molinillo que elijas recibirás un Caqui (que potencia temporalmente tu Postura) o bien te enfrentarás al propio Kotaro. Regresa al punto donde cogiste el Molinillo Blanco y Rojo y sigue avanzando por el puente cubierto hasta el próximo jefe.

JEFE: GUERRERO CON ARMADURA

Además de una espada gigantesca, este jefazo cuenta con una armadura que le hace casi invulnerable. Necesitas romper su Postura con ataques consecutivos, ya que por suerte su medidor no se recupera. Sus golpes parecen erráticos, pero son lo bastante previsibles como para esquivarlos. Ten cuidado cuando su Postura esté a punto de romperse, porque iniciará una serie de ataques salvajes: no tengas miedo y bloquéalos uno por uno. Al darle Golpe Mortal verás que... ¡no le hace nada! Los mandobles del Guerrero habrán hecho agujeros en el puente: haz que se coloque junto a uno de ellos y, por medio del Golpe Mortal, empújale al vacío. Es inevitable que tengas que romperle de nuevo la Postura para poder empujarle 18, pero sólo así lograrás vencerle.

Premios: **Aliento de Naturaleza: Sombra, Cuenta de Oración.** »

» **Activa el Ídolo Terrenos del Templo,** al otro lado. Desde ahí desciende a otra casa, donde debes eliminar a una manada de lobos 19. Sigue por el agua, sin pasar por alto las dos Carpas del Tesoro. Ya en tierra, acaba con los monos mientras desciendes. Más adelante hay un grandullón con martillo, al cual puedes sorprender por la espalda. Atento al abundante botín en tu recorrido. De vuelta al lago, usa el Arpeo en las ramas para ir por el extremo opuesto a las escaleras. Acaba con todos los monjes, que ahora te arrojan unas bombas especiales si te ven. Sigue hasta un ventanal roto que da acceso al patio del templo, repleto de enanos con sombrero. Una vez en el templo, acaba con los monjes. Sigue por el sendero de los molinillos para eliminar a otro grupo de monjes, junto a una hoguera. Busca un templo a la derecha y entra en él.

JEFE: CIEMPIÉS PATAS LARGAS SEN'UN

Lo primero que debes hacer es acabar con los tres enemigos de las vigas de madera. Con cuidado, déjate caer sobre el jefazo para quitarle una barra de vida con un ataque sorpresa. A pie de tierra debes encargarte también de otro enemigo menor. No te molestes en esquivar los ataques de Sen'un: debes bloquearlos todos, para que poco a poco se llene su medidor de Postura. Salta sobre él cuando realice un Ataque Peligroso 20, y golpéale sólo después de concluir uno de sus combos. Si aun así tienes problemas contra este jefazo, siempre puedes engancharte a las vigas de maderas y desde ahí realizar uno o dos golpes en caída, repitiendo este proceso una y otra vez.
Premio: **Cuenta de Oración, Pólvora Amarilla.**

Vuelve a la hoguera y sube las escaleras. La hierba te proporcionará cobertura para acabar sigilosamente con el grandullón y el resto de enemigos. Sube al tejado y elimina a los monjes de las escaleras. Ya en el templo te esperan tres ninjas, de modo que usa las zonas de Arpeo para evitarlos y curarte cuando te dañen demasiado. Ahora, abre el portón del templo y activa el Ídolo Salón Principal. Acaba con los enemigos en torno a la entrada para recoger el botín. Después, examina la mesa frente al altar (el de las estatuas doradas) para trasladarte a una zona especial, donde recibes la Campana del Salón Ilusorio. Prepárate para otro jefazo.

JEFE: MONOS DEL BIOMBO

¡Cuatro monos! Y encima cada uno tiene sus propias características. El sigilo será tu mejor baza contra estos "micos".
Mono Invisible: da un par de pasos al frente y luego golpea el espacio donde apareciste. Es justo donde está el Mono Invisible. Suele estar siempre muy cerca de ti 21. Permanece atento al otro punto donde puede aparecer el Mono: en la torre de la izquierda, junto al agua.
Mono Verde: salta al árbol central para hacerle aparecer. Ve hacia su posición, pero sin subir al tejado. ¿Ves esa campana con una nota, cerca del Mono? Cuando veas que se sienta, haz sonar la campana para aturdirle. Aprovecha en-


19


20


21

tonces para usar el Arpeo, sorprenderlo y ejecutarlo.
Mono Púrpura: tienes que ir a la torre más al noroeste. El Mono se va nada más verte, pero no importa. Abre la puerta para que el viento apague las velas. Ahora debes seguir las huellas del Mono hasta que regrese a la torre, momento en el que podrás saltar sobre él desde el tejado para liquidarlo.
Mono Rojo: ¡el monete del tambor! Persíguele por el tejado y agáchate para sorprenderle por la espalda.
Premios: **Recuerdo Monos del Biombo, Ninjutsu Titiritero.**

Apareces delante del Ídolo Sanctasanctórum. Tras activarlo, entra en el santuario y habla con la Niña Celestial para que te entregue la Espada Mortal. A continuación ve por el camino de la izquierda hasta la siguiente sala. Acaba con los monjes y luego sigue hacia la casa del tejado blanco. Tras deshacerte de los enemigos, avanza por la cueva. Usa el Arpeo para volver al exterior y entra en la pagoda, donde podrás obtener la Enseñanza Esotérica del Senpo. A continuación regresa al último Ídolo y viaja hasta el Templo del Escultor para ampliar tu arsenal. Cuando hayas terminado, vuelve al Ídolo de la habitación de Kuro, en el Castilla Ashina. Habla con él y muéstrale tu nueva espada. También puedes aprovechar para que Emma mejore tu Calabaza. Es un buen momento para regresar al Ídolo Monte Kongo, Templo Senpo. Equípate con el Ninjutsu Titiritero y actívalo donde está el mecanismo de la cometa (deberás eliminar antes al enano). El Ninjutsu mantendrá funcionando el mecanismo, de modo que déjalo equipado. Ve por el sendero hasta la zona donde estaba la anciana. Sube al árbol de la izquierda y usa el Arpeo en la cometa para llegar a una plataforma, donde conseguirás una Semilla Despertadora. Utiliza el Arpeo para llegar a la rama de la derecha, abajo; y desde allí a otra cornisa. Baja hasta el árbol y llegarás al Ídolo Cueva del Valle Sumergido, que debes activar. Usa el Ídolo para viajar al Santuario de la Serpiente Gigante.

VALLE SUMERGIDO

Desde tu posición junto al Ídolo, desciende por el abismo usando el Arpeo con las ramas. Activa el Ídolo Valle bajo el Santuario. Desde esa posición, date la vuelta y usa el Arpeo en la plataforma que ves al fondo. Tras liquidar a los dos guardias, engánchate al bordillo y sube hasta un saliente, que debes cruzar pegándote al muro. Déjate caer para acabar con otro enemigo y coge el botín, que incluye una Cuenta de Oración. Regresa junto al Ídolo para adentrarte en el Valle. Usa el garfio para llegar cuanto antes al enemigo que te dispara, al otro lado. Por medio del Arpeo, engánchate a las ramas para acabar con el siguiente guardia. Hay un tercer vigilante, al otro lado de la cueva. Sube a la rama y deshazte de otro enemigo más. Desciende por los bordillos hasta tierra firme y acaba con los enemigos por medio del sigilo. No te olvides de coger el botín esparcido por la zona. Activa el Ídolo del Valle Sumergido y habla con el personaje moribundo. Mira hacia abajo y fíjate en el puente colgante. Tienes que llegar ahí cuanto antes por medio del Arpeo, antes de que los guardias acaben contigo. Allí te espera el siguiente jefazo.

JEFE: SHIRAFUJI OJOS DE LA SERPIENTE

En lugar de lanzarte a combatir directamente, ignora al jefazo. Engánchate en las ramas de la izquierda para llegar al Ídolo Fuerte del Cañón. Actívalo y descansa en él para "resetear" a todos los enemigos. »

» De este modo podrás hacer un ataque sorpresa a Shirafuji y quitarle una barra de vida. El resto es sencillo: desvía sus ataques y dale estocadas normales. Cuando veas el kanji rojo de su Ataque Peligroso, huye de su presa. Si necesitas curarte, usa el Arpeo para subir a las ramas. Pronto habrás roto la Postura de este jefazo y podrás liquidarlo de un golpe.
Premio: **Cuenta de Oración.**

Ve por la izquierda del rostro de piedra. Atraviesa el bordillo cuanto antes para evitar los disparos. Una vez en el puente, salta para agarrarte al otro extremo. Ya puedes acabar con los tiradores por medio del sigilo. Sigue subiendo hasta poder engancharte a unas ramas. Ten mucho cuidado en esta zona, pues en el suelo hay unas trampas explosivas que alertan a los enemigos. Entra en la caverna y deshazte de los enemigos, pero no pierdas de vista que hay mucho botín por la zona. Sigue por el pasillo hasta llegar al Ídolo Fuerte del Cañón. Cruza el puente.

JEFE: CIEMPIÉS PATAS LARGAS JIRAFA

La pelea es muy similar a la que tuviste contra Sen'un, si bien aquí no puedes empezar por un ataque por sorpresa. Este jefe te ve en todo momento. Desvía todos sus golpes y trata de darle estocadas durante sus combos. Su Postura es muy fácil de romper, pero eso no significa que esté indefenso. Cuando veas el kanji de su Ataque Peligroso, desvíalo y salta en ese preciso instante.
Premio: **Pólvora Amarilla, Cuenta de Oración.**

Hazte con el Abanico Grande que hay en el altar. Luego, sigue por el pasaje de la abertura en el suelo. Engánchate a las vigas para alcanzar el saliente de la izquierda. Sube y acaba con los lagartos y el resto de enemigos; no te olvides de coger la Cuenta de Oración que hay cerca. Vuelve al punto donde luchaste contra Jirafa y usa la Llave del Santuario para abrir la puerta del Fuerte. Tras acceder al Pasadizo del Valle Sumergido, cruza el puente frente a ti. ¡La serpiente ha vuelto! Cuando caigas al lago, asegúrate de dar caza a todas las Carpas del Tesoro. De paso, tendrás que evitar los ataques de la maldita serpiente. Tienes que llegar hasta su cabeza: entra por el túnel de la derecha y luego sigue por la galería de detrás. Llegarás hasta el Ídolo Cueva Hendida. Al empezar tu camino hacia arriba, no pierdas de vista los monos que te atacan nada más salir de la cueva. Ábrete paso entre los enemigos, moviéndote con Arpeo por medio de las estatuas. Una vez acabes con todos, fíjate en el grupo de monos que se ha reunido al otro lado de tu posición. No tienes más remedio que dejarte caer y acabar con todos ellos. Prosigue hacia el abismo del fondo, hasta llegar al Ídolo Valle Bodhisattva. Ve hasta el próximo jefe.

JEFE: SIMIO GUARDIÁN

Fase Inicial: prepárate, porque el Simio tiene dos ataques de presa que pueden hacerte un daño brutal. Salta cuando veas el kanji rojo del primer ataque, y esquiva al jefazo cuando cargue contra ti. El Simio no puede bloquear tus golpes y sólo tiene una barra de vida. No olvides usar el Barreno para aturdirle unos segundos. Cuando le quites una buena porción de vida, empezará a tambalearse y podrás aprovechar para encadenar más ataques. ¡Ah! Ten a mano un Antídoto, ya que el Simio lanza pedos y caca venenosa. ¡No es broma!
Segunda Fase: a pesar de haber perdido la cabeza, ahora el Simio tiene una enorme espada y nuevos ataques. Memoriza sus movimientos para golpear justo cuando comienza un combo. Si el Simio alza su espada en el aire, desvía el golpe en el momento del impacto: le dejarás tambaleándose







y expuesto a tus estocadas. El resto de movimientos son demasiado peligrosos como para bloquearlos: céntrate en saltar y esquivar 22. Necesitarás también Agente Pacificador, porque ahora el Simio te puede sumir en el Terror por medio de una niebla roja.
Premios: **Recuerdo del Simio Guardián, Dedo Delgado.**

Activa el Ídolo Abrevadero. Pasa por el hueco y hazte con el Loto del Palacio. Ahora, regresa a la habitación de Kuro para hablar con él y con Emma. Después debes viajar al Ídolo Cueva del Valle Sumergido (el que activaste durante "la trama" de la cometa). Es hora de ajustar cuentas con una amiga. Asómate desde el madero y verás abajo a la serpiente. Salta sobre ella, clava tu espada y remátala con un segundo golpe 23. Recibirás las Vísceras de Serpiente Frescas. Ahora, viaja hasta el Ídolo Cueva Hendida, donde luchaste contra los monos. Ve hacia la estatua derruida y baja al acantilado, saltando entre las plataformas. En la bifurcación, la ruta de la izquierda te conduce a materiales de mejora, así como a un peligroso grupo de monos. El camino de la derecha lleva a un Oferente. Tras comerciar con él, sigue por la caverna. Atento a los enemigos que surgen de los muros. ¡Otra serpiente gigante! Golpéala para que se aparte. Cuidado con el humo venenoso que sale de las chimeneas. Rodea la serpiente y sigue su cuerpo hasta llegar a la cabeza. Pega la espalda al muro y déjate caer por la izquierda. A continuación, sube la cornisa y equípate el Ninjutsu Titiritero para matar al mono. Tendrás un cebo para la serpiente: cuando se lance sobre él, usa el Arpeo para entrar en el edificio cuanto antes. Más adelante puedes conseguir las Vísceras de Serpiente Secas. Usa el Arpeo para llegar hasta las Profundidades de Ashina.

PROFUNDIDADES DE ASHINA

Comienza por activar el Ídolo Charco de Veneno. Usa el Arpeo para subir y atacar al guardia por la espalda. La siguiente zona es bastante complicada, porque hay varios enemigos armados con cañones, incluyendo un jefazo. Empieza por los guardias de la derecha y acaba con los enemigos hasta llegar al jefe. Puedes usar los árboles para tenderles emboscadas, además de para huir en caso de que te sorprendan. Cuando hayas eliminado a los secuaces, sorprende al jefe para quitarle una barra de vida.

JEFE: SHIRAHAGI OJOS DE LA SERPIENTE

Este combate es bastante sencillo. Debes combinar el Barreno con el uso de Artes de Combate 24, hasta reducir su salud al 50%. Aunque empezará a recuperar Postura, Shirahagi será vulnerable a tus ataques normales. Encadena golpes para romper su Postura y asestarle el ataque final.
Premio: **Cuenta de Oración.**

Sube desde la posición donde estás hasta la cueva a tus espaldas, llegando así al Ídolo Profundidades de Ashina. »

» Avanza por el túnel de la izquierda, usa el Arpeo y agáchate. Salta cuando te levantes para llegar a un pasadizo, por el que puedes trepar rebotando entre las paredes. Estarás en la cabeza del Buda, donde encontrarás una Cuenta de Oración. Ahora, vuelve al túnel donde te agachaste y sigue hasta el final. Liquida al mono de la hoguera y ve abajo.

JEFES: SIMIOS GUARDIANES

Este nuevo Simio es en realidad una versión más lenta del Simio Guardián, en la segunda fase de aquel jefazo, pero ahora sin cabeza. No te preocupes si lo pasaste mal en aquel combate; contra esta versión te será mucho más fácil bloquear sus ataques y contraatacar con mandobles normales. De hecho, al principio del combate, puedes aprovechar su lentitud al girarse para que "encaje" unos cuantos golpes. Cuando le quites la primera barra de vida, llamará a otro Simio para que le ayude. Se trata de una versión más rápida, pero también más débil. Rompe su Postura por medio del Barreno y conseguirás una ejecución instantánea. Ya puedes centrarte en el primer Simio, siguiendo la estrategia de bloquear/contraatacar. Escapa si usa la niebla roja del Terror. Cuando le hayas derrotado, no te olvides de repetir la "ejecución" para arrancarle la columna y así evitar que vuelva a resucitar.
Premios: **Cuenta de Oración, Ninjutsu de la Concesión.**

Después de activar el Ídolo Madriguera, usa el Arpeo para ir a la zona superior. Ten cuidado: hay varios enemigos al final de la cueva. Pronto llegarás al Ídolo Bosque Oculto. Baja a nivel del suelo si quieres enfrentarte al Decapitado de esta zona. De vuelta al Ídolo, usa el Arpeo para subir a los árboles. Habla con el monje de la hoguera y sigue por medio del árbol. Ten cuidado con los enemigos que se camuflan por los alrededores. Ya frente al edificio, rodéalo por la derecha y ve colina abajo, hasta llegar a una bifurcación. Sigue por la derecha para enfrentarte a un molesto grupo de monos y, como no, a un nuevo jefazo.

JEFE: TOKUJIRO EL GLOTÓN

Con el citado grupo de monos tienes dos opciones: eliminarlos previamente uno por uno, o bien usar el Silbato. Si tienes esta Herramienta, úsala para que los monetes ataquen a Tokujiro. Este jefe sigue el mismo patrón que Juzo el Borracho, pero además es más fuerte. Tras acabar con los monos, retrocede hasta que Tokujiro te pierda de vista. De ese modo podrás arpearte a las ramas y sorprenderle por la espalda, para así quitarle una barra de vida. Por suerte, a estas alturas eres lo bastante hábil y poderoso como para esquivar sus ataques, rodando hacia él cuando cargue.
Premios: **Cuenta de Oración, Sake Inferior.**

Prosigue tu descenso por la cornisa hasta llegar al tejado del edificio, donde se escucha el sonido de una flauta. Entra por la abertura del muro y sorprende al minijefe.

JEFE: NOBLE DE LA NIEBLA

Déjate caer desde las vigas de maderas para sorprender al Noble mientras toca la flauta. Le quitarás una barra de vida "de un plumazo", pero eso no es lo mejor: este pobre jefe no opone resistencia, así que enseguida lo habrás liquidado. Al matarlo harás que la niebla desaparezca, y con ella todos los enemigos fantasmales.
Premio: **Cera Cadavérica.**

Sal de la caseta y sigue el camino detrás del árbol gigante, hasta llegar al Ídolo Aldea Mibu. Cerca tienes un Oferente con mercancía para ti. Después sigue río abajo, deshazte del ninja y acaba con la Carpa del Tesoro. Elimina al grupo de enemigos y entra en la Aldea.

ALDEA MIBU

Entra en la casa por el agujero del tejado y habla con la persona que te espera dentro. De vuelta al exterior, avanza hasta la siguiente casa. En la zona de la colina te esperan dos gigantones con martillo y varios enemigos menores. Utiliza el sigilo para encadenar "ejecuciones" y despejar la zona. Cuidado, porque poco después llegarán dos enemigos. Sigue hasta el altar y coge el Sake Ashina. Ve luego por el sendero de la derecha y sorprende por la espalda al gigantón de la campana 25. Ahora, busca un cerezo cercano y examina sus raíces para obtener otra Semilla de Calabaza. Retoma el camino del sendero donde estaba el grandullón. Si sigues por la derecha llegarás al Ídolo Molino de Agua. Por ese mismo camino hay una extraña mujer. Aunque en principio parezca un personaje más, en realidad se trata del siguiente jefazo. Si decides hablar con ella, responde "No lo sé"; pero es mejor que sigas la estrategia que explicamos a continuación. ▸

JEFE: O'RIN DEL AGUA

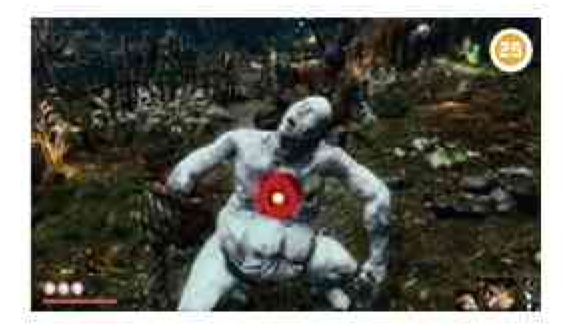
Antes de que lo intentes: no puedes "hacerte el sueco" e ignorar a la mujer, porque te atacará igualmente. Usa un ataque sorpresa para golpearla mientras toca la flauta. Esta aparición es intangible, por lo que tus ataques sólo dañarán su Postura 26. Cuando aparezca el kanji de su Ataque Peligroso, salta sobre ella. No uses Artes de Combate ni tampoco intentes esquivar, sólo bloquear. Si necesitas curarte, ve al otro extremo del escenario.
Premio: **Cuenta de Oración, Aliento de Vida: Sombra.**

▸**Sigue por el camino** que lleva hasta el puente. Sube al árbol y "toma nota" de dónde está el gigantón con la campana. Sorpréndele acercándote por la espalda sin que te vea, o bien escondido a través del suelo de la casa. Luego, sigue por la izquierda para entrar en una nueva zona, donde hay un personaje con el que conversar. De vuelta al exterior, ve por el camino de la izquierda. ▸

JEFE: MONJA CORRUPTA

La "Monja" (en realidad es un monje) tiene ataques devastadores y combos brutales, así como "barridos" que no puedes bloquear. ¡Socorro! En este combate te será de gran ayuda el Arte Acelerón Sombrío (o bien su evolución, Caída Sombría). Son Artes que consumen Emblemas Espirituales, pero causan un daño que la Monja es incapaz de bloquear. El resto del combate se basa en tu picardía: haz que te ataque, salta hacia atrás y espera a que termine su combo. Durante un par de segundos habrá bajado la guardia y podrás golpearle. En tu equipamiento no pueden faltar el Confeti Divino para hacerle más daño 27.
Premio: **Cuenta de Oración, Aliento de Vida: Sombra.**

▸**Tras vencer al jefazo,** activa el Ídolo Puerta de la Cueva Nupcial. Entra en la caverna y busca un altar a la derecha para obtener la Piedra Cobijo. Ha llegado el momento de que regreses al Castillo Ashina. »







» REGRESO AL CASTILLO ASHINA

El Castillo está bajo asedio, por lo que te vas encontrar a ninjas similares a Espada Larga (28), guerreros con dobles katanas y todo tipo de enemigos mortíferos. Pero eso no es todo: todos los Ídolos de este escenario se han quedado bloqueados. Si quieres volver a usarlos, tendrás que activarlos de nuevo uno por uno. El único Ídolo activo es el de Entrada a la Mazmorra Abandonada, así que úsalo como punto de partida. Cuando llegues al puente levadizo, tírate al agua. Ahora que dispones de la habilidad Bucear, puedes conseguir las Escamas que hay en el fondo y eliminar a una Carpa. Ya en los terrenos del Castillo, ve por el portón central, atravesando el tejado de la derecha. Acaba con los dos enemigos y con un tercero que "se une a la fiesta". Sigue la ruta original para volver al interior. Es decir: desplázate por los tejados hacia el este, luego atraviesa la parte del norte y gira a la derecha. La presencia enemiga es más abundante que nunca, pero eso juega a tu favor: puedes dejar que ninjas y samuráis luchen entre sí para reducir sus filas. Pronto verás la ventana que conduce al Ídolo Torre Superior – Antesala: usa el Arpeo para entrar. No pierdas de vista a los numerosos enemigos de la zona, incluyendo guerreros de capa morada con perros. Si lo prefieres, deja que los enemigos se maten entre sí para facilitarte el acabar con los supervivientes. Ahora, presta atención a esos rugidos que vienen de cerca... ¡Qué mal suenan! Déjate caer a la viga que puedes bajo ti. Desde esa posición puedes realizar un ataque sorpresa al siguiente jefe: el Ogro Encadenado. ▸

JEFE: OGRO ENCADENADO (CASTILLO ASHINA)

Puedes intentar vencer a este jefazo "de manera limpia". Es decir: esquivando hacia delante y atacando, como hiciste con tu primer Ogro. Para conseguir que encaje tus golpes, recurre al Cañón de Fuego y sus ataques cargados (29): de ese modo lograrás aturdir al Ogro durante unos segundos, para así poder atacarle y retirarte antes de que vuelva en sí. Pero si no quieres perder tiempo, saca ventaja del hecho de que este escenario sea tan pequeño. Atrae al Ogro hacia la puerta al otro lado de la sala. Se quedará atascado en ella, permitiéndote atacarle con estocadas cargadas (mantén pulsado R1 y suelta). ¡Facilísimo! Premios: **Cuenta de Oración, Medicina Shinobi Rango 3.**

▸ **Abre la puerta de entrada del Castillo.** Coge la Adamantita que hay en el altar y sal por la otra puerta. Después, liquida a los enemigos que se interpongan en tu camino (30) hasta llegar hasta el Ídolo Tumba Antigua. Es en general una zona con abundante vigilancia, pero también tienes bastante botín por todo el escenario. Regresa a la Antesala, cruza la pasarela y ve a la habitación de Lord Isshin y Emma. Si sales por la derecha encontrarás el Pergamino Negro, en un cofre a la derecha de la puerta. Ahora vuelve al dojo donde te enfrentaste contra Élite Ashina. ▸













JEFE: SOMBRA SOLITARIA VIL

Este nuevo jefe sustituye a Elite Ashina, el enemigo que estaba en el Dojo en tu primera visita. Muy atento, pues le acompaña un ninja "normal" que puede complicarte las cosas. Lo mas aconsejable es que trates de sorprenderle para quitártelo de en medio, y así centrarte en el jefazo. Asegúrate de haber equipado el Ninjutsu Titiritero; a continuación, sorprende a la Sombra con un ataque por la espalda. Activa el Titiritero para que combata junto a ti; no le hará mucho daño, pero servirá como distracción para que efectúes ataques más potentes (31). Cuando te quedes solo, esquiva los ataques de Sombra lanzándote hacia arriba, desviándote hacia la izquierda. El Arte Remolino te será de gran ayuda. Es un jefe sencillo, con movimientos similares a los de los "guardias morados".

Premios: **Cuenta de Oración, Bulto de Grasa.**

Retoma tu camino hasta la zona donde te enfrentaste a Genichiro. Cuando se te ofrezca la opción, contesta "Desobedecer el Código de Hierro y ser leal a Kuro". Esta respuesta es crucial, ya que es la que conduce al desenlace correcto del juego, "Retorno".

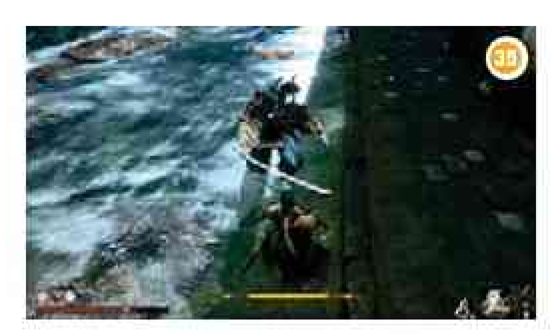
JEFE: GRAN SHINOBI BÚHO

Tu maestro no es tan temible como pueda parecer. Búho efectúa ataques que hacen gran daño, pero que le dejan vulnerable si los esquivas a tiempo. Muévete hacia la izquierda cuando golpee con la espada desde esa dirección; y al contrario si lo hace desde la derecha (32). Una buena táctica (aunque te costará dominarla) es esquivar por debajo de su filo, colocarte detrás de él y usar un Arte como el Tajo Remolino. Si te ataca saltando en el aire, esquiva hacia delante y ponte tras él. Si necesitas curarte, usa el Barreno para aturdirle durante unos segundos. No te alejes demasiado del Búho durante el combate. En la segunda fase del enfrentamiento Búho añadirá ataques de humo y veneno. Úsalo para tu ventaja golpéale cuando prepare dichas técnicas. Si el veneno se extiende por toda la zona, aléjate un poco y bloquea sus ataques hasta que se disipe.

Premios: **Recuerdo Gran Shinobi, Rama Aromática.**

Activa de nuevo los Ídolos de la zona (Puesto de Vigilancia y Habitación de Kuro). Habla con Kuro y, a continuación, quema el incienso en el altar que tienes justo al lado (33). Ahora, vamos a seguir los pasos necesarios para ver todos los finales del juego. Reactiva el Ídolo Puesto de vigilancia de la torre del castillo, así como el de la Habitación de Kuro (abre también el atajo al Templo Desolado bajo las escaleras, ya puestos) y habla con Kuro hasta agotar todas las opciones de diálogo. Después, quema el incienso en el altar frente al niño para ver una secuencia. Ahora, viaja al Ídolo Profundidades de Ashina – Puerta de la Cueva Nupcial y entra en la caverna. Dirígete al Ídolo Profundidades de Ashina - Puerta de la cueva nupcial y entra en la cueva. Entra en el palanquín para ver una secuencia y desplazarte al siguiente escenario. »







» PALACIO DEL MANANTIAL

Cruza la soga que conduce hacia el puente, hasta el Ídolo Palacio del Manantial.

JEFE: MONJA CORRUPTA (VERDADERA)

La versión definitiva de la Monja tiene tres barras de vida. Por suerte, puedes quitarle las dos primeras con ataques sigilosos, por medio de las ramas que hay sobre ella. No te preocupes si la Monja se hace invisible: está debajo, expuesta a un ataque sorpresa. Para la última barra de vida debes luchar, pero es fácil: usa el Barreno y encadena ataques 34.
Premios: **Recuerdo Monja Verdadera, Tablero de Conteo.**

Cruza el puente y activa el Ídolo Puente Bermellón. Ya en el lago, ve hacia la casa de enfrente. Acaba con las criaturas de su interior, sin perder de vista al enemigo que te espera detrás del biombo, a la izquierda. De vuelta al exterior, ve por la cascada hasta los tejados, donde te enfrentarás a un grupo de arqueros. Entra en la casa de más adelante y acaba con la resistencia, en particular con los molestos perros. Tras revisar la casa, sigue por el puente hasta la próxima puerta, que conduce al Ídolo Mansión Mibu. Ya dentro, habla con la anciana. Ve por la izquierda y acaba con el siguiente flautista, pero ojo: ahora empiezan a ofrecer resistencia y pueden disparar tu barra de Terror. En la siguiente casa hay un samurái 35 al que puedes eliminar con un ataque sorpresa. Acaba con el flautista del pasillo y sube al techo de la casa. Tiende emboscadas al resto de enemigos para poder recoger el botín. Si sales y vas hacia la izquierda, podrás bucear a una habitación secreta para obtener tres Escamas y Agua del Palacio en un cofre. De vuelta a tu camino anterior, cruza la siguiente puerta para activar el Ídolo de las Flores. Sigue por la izquierda hasta el siguiente jefazo, detrás de los edificios.

JEFE: TORO CEREZO

Este segundo Toro posee los mismos movimientos que su "hermano" del Castillo. Además tú eres más poderoso que cuando te enfrentaste al primero; simplemente salta 36, desvía sus ataques y golpéale en la grupa. Si tienes problemas con él, usa los shurikens para debilitarle y escapa para curarte usando el Arpeo.
Premio: **Cuenta de Oración, Karma de Bestia.**

Vuelve al puente junto al ídolo y crúzalo, con rumbo al edificio del otro lado. Ve por la izquierda, sube a la rama y sorprende al guardia. Ahora, mira detrás de ti y ve hacia al puente derruido. Acaba con los arqueros de la derecha y sigue por la plataforma de enfrente, eliminando a los enemigos a tu paso. Desde el punto en el que has matado al enemigo que acabamos de mencionar, date la vuelta y deberías ver una cascada, un puente roto y una pagoda a la izquierda. Engánchate al puente roto, mira a la derecha y podrás matar a dos arqueros sin que te vean. Prosigue hasta llegar a una plazoleta, que conduce a un sendero. Elimina a los enemigos a tu

paso y sube las escaleras. Desde ahí ve a la cascada y luego al tejado en ruinas (donde está una luz azul). Ahora, usa el Arpeo en los árboles para llegar a la escalinata sobre la cascada. Más allá de la siguiente plaza está el Ídolo Gran Cerezo. Salta desde ese punto al árbol para sorprender al enemigo de delante, consiguiendo una Cuenta de Oración. Date la vuelta y vuelve al punto de la imagen de la cascada. Súbete al tejadillo derruido, el que tiene una pequeña luz azul. Desde ahí podrás ir escalando por árboles a lo alto de la cascada y de una gran escalinata (la puerta está cerrada), baja la escalera y elimina a dos enemigos más. Si miras abajo desde la terraza puedes ver a cuatro enemigos en otra de esas plazas con estandartes. Mucho cuidado porque es una trampa: hay dos enemigos más justo debajo de tu posición, y otros dos que vendrán por la izquierda. Son flojos, pero muchos. Acaba con todos. En el lago tienes botín abundante, Carpas y un Decapitado. Ahora, partiendo del cerezo, ve al fondo del lago (frente a la casa) y sumérgete para llegar al Ídolo Terrenos del Palacio. Una vez dentro, acaba con los flautistas y sigue hasta encontrar la última Semilla de Calabaza. Habla con Emma si lo deseas. De nuevo en el palacio, cruza la puerta del fondo y usa el Arpeo para alcanzar la cima de la catarata. Ábrete paso entre los enemigos hasta el Ídolo Santuario. Después, entra en la cueva para rezar y así viajar hasta el Reino Divino.

REINO DIVINO

Desde el Ídolo ve al edificio de al lado, gira a la derecha y sal al exterior. Llega a las escaleras por medio de las ramas y habla con la mujer. ▸

JEFE: DRAGÓN DIVINO

Primero, deshazte de todos los dragones menores, que son fáciles de eliminar. Cuando surjan las ramas del suelo, usa el Arpeo para saltar hacia los enemigos y liquidar varios de golpe. Una vez acabes con todos aparecerá el Dragón. Esquivar sus ataques es muy sencillo: corre hacia los lados y salta cuando aparezca el símbolo de su Ataque Peligroso. Sube a los árboles del relámpago para pasar por encima, "cazar" el rayo y lanzárselo al Dragón. Espera a que esté quieto o de lo contrario fallarás el disparo. Repite este proceso hasta que los árboles desaparezcan temporalmente. Entonces podrás lanzar el último rayo: espera a que la cabeza del dragón esté justo delante de ti. El combate directo no es una opción; si estás en tierra, lo único que puedes hacer (además de esquivar sus ataques) es lanzarle shurikens. Premio: **Recuerdo del Dragón.**

▸**Estás en la habitación de Kuro.** Habla con Emma para que recibir la Llave del Pasadizo Secreto, y sal al exterior. Tus próximos movimientos determinarán qué final vas a ver.

ALREDEDORES DE ASHINA

Antes de adentrarte en el Castillo de nuevo, vas a visitar los Alrededores. Las cosas también han cambiado en este escenario, en el que hay que desbloquear otra vez los Ídolos. Puedes llegar aquí desde el Ídolo Tumba Antigua, bajando y a continuación cruzando el puente. De ese modo llegarás al patio donde te enfrentaste contra el Ogro Encadenado. Ve hacia la puerta para enfrentarte a un nuevo jefe. ▸

JEFE: SHIGEKICHI DE LA GUARDIA ROJA

¿Recuerdas a Juzo el Borracho? Pues Shigekichi requiere una estrategia muy similar a la de aquel jefazo, empezando por eliminar antes a su escolta. »

» Asegúrate de que Shigekichi te pierde de vista, para tenderle una emboscada y quitarle de un golpe una barra de vida. El resto es sencillo: dale dos o tres estocadas y esquiva sus ataques hacia la izquierda.
Premio: **Cuenta de Oración.**

▸ **Ábrete paso colina abajo.** Ve por la izquierda usando el Arpeo, hasta llegar al Ídolo Muro Exterior – Escaleras. Sigue por la cornisa de la derecha y acaba con los enanos. Ve por la pendiente de la derecha hasta llegar a otro Ídolo, que al activarlo te traslada al lugar donde luchaste contra Gyobur.

JEFE: DEMONIO DEL ODIO

El Demonio tiene tres barras de vida, pero además es capaz de liquidarte con sólo dos golpes. Si te alejas aunque sea un poco, el Demonio te "freirá" con ataques de fuego y técnicas de largo alcance. Debes correr en todo momento, siempre hacia la derecha y atento a sus ataques de melé. Insistimos: mantén pulsado Círculo durante todo el combate. El Demonio deja pasar dos o tres segundos entre golpe y golpe: ésa es tu ventana de oportunidad para atacar. Dale un par de mandobles y sigue corriendo hacia la derecha para evitar daño. Si encadenas más ataques, estás perdido. Si has mejorado el Silbato al nivel Descontento, úsalo para aturdir al demonio y atacarle. Fíjate cuando realice uno de estos ataques:
Ataque con Salto: un ataque que arrasa a su alrededor. Cuando veas que el Demonio empieza a arder, aléjate. Usa el Arpeo para volver junto a él.
Ataque con Sprint: cuando el Demonio cargue hacia ti, salta hacia un lado, en cuanto veas el kanji rojo en pantalla.
Bolas de Fuego: el Demonio arroja estos proyectiles si te alejas. La única forma de esquivarlos es correr hacia el enemigo y pasar bajo ellos.
Suelo en Llamas: un cortafuegos que sigue al Ataque con Sprint. Corre hacia un lado y salta sobre él.
Anillo de Fuego: un círculo de llamas que puede atraparte. Corre hacia el Demonio y muévete a su alrededor, hasta que el anillo de llamas se disipe.
Premios: **Recuerdo Demonio del Odio, Lapislázuli.**

CASTILLO ASHINA

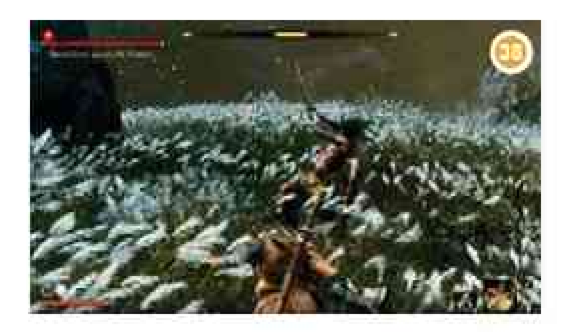
Todos los Ídolos vuelven a estar bloqueados y debes reactivarlos. Empieza por el Ídolo de la entrada. Sube a los tejados y ve hasta el punto de Arpeo del oeste, para entrar al Castillo. Reactiva allí el Ídolo Antesala y luego ábrete paso hasta el Ídolo Dojo. Baja las escaleras y usa el pasadizo secreto tras el biombo. ▸

JEFE: UJINARI MIZUO

Intenta llamar la atención de este jefe y luego haz que te pierda de vista. Cuando se aleje de espaldas a ti podrás hacer un ataque sorpresa. Una vez inicies el combate, mantén la distancia y usa Artes de Sombra, las cuales Ujinari no puede bloquear. Debes estar atento a la animación inicial de su combo y atacar en ese momento. Cuando te quedes sin Emblemas Espirituales, limítate a esquivar y contraatacar.
Premio: Cuenta de Oración.

▸ **Sube a la zona donde combatiste con Genichiro** y reactivo el Ídolo que hay allí. Ahora, regresa a la entrada del Castillo y ve a la entrada principal (donde estaba el segundo Ogro). Deshazte de los dos shinobi y sigue hasta el Ídolo Tumba Antigua. Cruza el puente y llega hasta el Ídolo Valle, justo debajo. Regresa al Ídolo Tumba Antigua y ve por el puente que conduce al bosque de los monos. Allí debes reactivar el Ídolo Santuario de la Serpiente Gigante. Ahora, vuelve al Castillo. Desde el Ídolo frente a la escalera central, ve a la izquierda para reactivar el







Ídolo Embalse de Ashina. Más adelante hay dos generales a los que espiar. Equípate con el Titiritero, ve por la izquierda y acércate al enemigo de la derecha para ejecutarlo.

JEFE: SIETE LANZAS – SHUME MASAJI ONIWA

Al haber activado el Titiritero, Oniwa estará ocupado combatiéndolo. De ese modo podrás atacarle unas cuantas veces, hasta que el general se deshaga de tu "ayudante". A partir de ahí, usa el Barreno para aturdirle (37) y el Arte Ichimonji Doble. Si te quedas sin Emblemas Espirituales, puedes usar en su lugar un Puñado de Cenizas.
Premio: **Cuenta de Oración.**

Usa Arpeo en la rama de la izquierda, y desde ahí engánchate para llegar al siguiente Ídolo. Al cruzar la puerta llegarás al campo del prólogo.

JEFE: GENICHIRO, SENDA DE TOMOE

Genichiro es menos duro en este nuevo combate. Cuando realice su Ataque Peligroso, corre para ponerte a su espalda y golpéale; también puedes usar el Contraataque Mikiri. Su Postura no tardará en romperse a base de contraataques y bloqueos (38). Lo importante es que le golpees sin cesar hasta quebrar su postura y poder asestarle el ataque final.

JEFE: MAESTRO ISSHIN ASHINA

Fase Inicial: efectúa dos estocadas, bloquea y repite. Ese par de golpes son lo único que encajará Ashina; el resto las bloqueará siempre. También contraataca con combos de 3 o 5 golpes, junto con un ataque de barrido. Cuando envaine la espada debes esquivar a toda prisa, corriendo hacia la izquierda. Atento también si te empuja, porque va a ensartarte con un Ataque Peligroso. Usa entonces el Contraataque Mikiri y podrás dañar su Postura. Puedes usar las Artes de Sombra, pero te dejarán más expuestos a sus ataques.
Fases 2 y 3: tras asestarle el primer golpe mortal, Isshin saca una gran lanza del suelo. La táctica ahora es similar, pero esta vez debes asegurarte de esquivar siempre hacia la derecha. Cuando Isshin salte, lánzate hacia delante desde la derecha. Quedarás a espaldas de él y podrás darle un golpe. ¡Pero uno nada más! Efectúa un ataque cargado justo después de que Isshin dé un gran salto. Si te alejas demasiado Isshin comenzará a dispararte, pero estos ataques son fáciles de esquivar si corres. Recuerda: no bloquees, esquiva corriendo en círculos. La técnica de golpearle tras el salto es el modo más eficaz de hacerle daño de forma progresiva. En la tercera fase Isshin amplía su repertorio, lanzando dos disparos de vacío en horizontal. También efectúa un ataque en salto con rayo, el cual puedes "robar" para lanzárselo y dejarle aturdido unos segundos. ¡Ya es tuyo! (39)
Premios: **Recuerdo de Isshin, Destello del Dragón.**

¡Has terminado! Habla con el personaje que yace en el suelo. En este momento podrás ver uno de los cuatro finales disponibles. Te detallamos los requisitos de cada uno en la siguiente sección de la guía. »

» # FINALES

FINAL 1: ABANDONO DE LA INMORTALIDAD

Este es el desenlace que verás si juegas de forma normal. Cuando hables con Búho, mantente leal a Kuro.

FINAL 2: SHURA

Si decides obedecer a Búho y ser fiel al código Bushido, te esperan otros dos jefazos.

JEFE: EMMA, LA ESPADA GENTIL

Es hora de jugar sucio y recurrir al Acelerón Sombrío: Emma se verá incapaz de bloquear esta técnica. Presta atención a sus golpes más veloces, que inicia envainando la espada.

JEFE: ISSHIN ASHINA (SHURA)

Olvida el otro combate contra este jefe y sigue la misma táctica que has usado con Emma: alejarte, usar Acelerón Sombrío, retroceder y repetir.

Premios: **Recuerdo de Isshin Ashina, Habilidad Una Mente.**

FINAL 3: PURIFICACIÓN

Elige no ponerte del lado de Búho y acaba con el jefazo. A continuación ve a la habitación donde están Emma, Isshin y Kuro, y espíales. Habla ahora tanto con Emma y Kuro para que éste te pida quemar el incienso, pero no lo hagas. Aléjate y espía de nuevo al niño hasta que hable de Genichiro. Luego, busca a Emma escaleras arriba y elige la respuesta "Kuro no debe morir". Vuelve a descansar y habla otra con Emma para que te entregue la Nota de Tomoe. Debes volver al Templo Desolado y espiar al Escultor. Habla con Emma: escoge "Preguntar por lo que has oído" y "Preguntar qué esconde". Obtendrás el Amuleto de Campana del Padre.

HACIENDA HIRATA

Con el Amuleto e en tu poder, ve al Templo Desolado.

JEFE: MASANAGA EL LANCERO

Lo primero es deshacerte de los tres lobos. El Arte Remolino es lo mejor contra este jefe.

Premios: Pólvora Amarilla, Cuenta de Oración.

Prosigue por el lateral hasta alcanzar el Ídolo Salón Principal. Atraviesa el estanque para espiar a Masanari y Juzo. Tras despejar la zona de enemigos, sigue hasta el Ídolo Sala de Audiencias. Ve al punto donde te enfrentaste a Dama Mariposa.

JEFE: GRAN SHINOBI BÚHO

Ten mucho cuidado con la niebla verde: si te toca no podrás usar objetos curativos durante 30 segundos. Es mejor atacarle cuando inicie una técnica de largo alcance. Debes mantener una presión constante para romper su Postura.

Premios **Recuerdo del Padre, Flor Aromática.**

Retoma el juego para darle a Kuro la Flor Aromática y las Lágrimas del Dragón.

FINAL 4: RETORNO

Este es el final "bueno", pero sólo podrás verlo si no has luchado aún contra el Dragón del Reino Divino. Viaja a Ídolo Templo de Senpo – Terrenos del Templo. Ve hasta el lago de la cascada y bucea en busca de un Libro, el cual debes llevar a la Niña Celestial del Sanctasanctórum. Vuelve con la Niña Celestial para que te entregue Arroz, consúmelo y repite de vez en cuando. Después, lleva a Kuro el Arroz que la Niña te entrega para él, quién poco después te entregará la Bola de Arroz Dulce. Regresa con la Niña y habla con ella. Tras descansar en el Ídolo, desplázate a Templo de Senpo –Salón Principal y toca la campana. Habla una vez más con la Niña y vuelve al Templo de Senpo – Salón Principal. Al salir por la izquierda verás un pasillo que conduce a una caverna. Llegarás a un cadáver que tiene el Capítulo Sagrado. Dáselo a la Niña, junto con las dos Vísceras de Serpiente (que conseguiste en el Paso a Paso) y descansa en el Ídolo. Espía a la Niña, descansa de nuevo y vuelve a hablar con ella para recibir las Lágrimas Heladas. Por último, vuelve al Castillo Ashina, junto al pasadizo que da al campo del combate contra Isshin. Habla con Kuro para entregarle las Lágrimas Heladas y verás el auténtico desenlace del juego.

RETOS Y SECRETOS

LOS DECAPITADOS

¿QUÉ SON?

• Se trata de unos jefes opcionales con características comunes. Usan ataques mágicos de larga distancia, además de combos con espada.

• No son enemigos muy veloces ni fuertes, pero sí muy resistentes. En lugar de hacerles daño, nuestro objetivo ha de ser romper su Postura.

• Acabar con un Decapitado proporciona objetos cuyos efectos son los mismos que los de los Dulces, pero de uso ilimitado. Eso sí: consumen Emblemas Espirituales.

ESTRATEGIA

• Una de las mayores complicaciones para vencer a un Decapitado es la niebla que ralentiza tus movimientos.

• No fijes el blanco en el Decapitado y gira a su alrededor mientras le atacas. Debes tratar de arrinconarle para golpearle, curarte y repetir.

• Para vencer a un Decapitado son esenciales dos objetos: el Agente Pacificador (para que la barra de Terror no se llene del todo) y el Confeti Divino.

CONFETI DIVINO

• Este objeto es vital para combatir a los enemigos de tipo aparición, como los Decapitados o los Shichimen.

• Al usarlo la espada tendrá un brillo púrpura momentáneo. Tus ataques se verán potenciados durante unos segundos.

• El confeti lo vende Fujioka en el Templo Desolado, y Anayama en los Alrededores de Ashina. Antes debes vencer a la Monja Corrupta y obtener el Tablero de Conteo del Dragón.

DECAPITADO DE LOS ALREDEDORES DE ASHINA

Dónde: Tras haber vencido al General Tenzen en los Alrededores de Ashina, ve por el portal de madera y los salientes, a la derecha del patio central.

Premio: **Caída Espiritual de Ako.** Provocas más daño a la salud y a la Postura.

DECAPITADO DEL CASTILLO ASHINA

Dónde: Cuando hayas conseguido la habilidad de buceo, ve al Ídolo Tumba Antigua y lánzate al agua bajo el puente. Nada hasta el Ídolo y el Decapitado hará su entrada.

Premio: **Caída Espiritual de Ungo.** Recibes menos daño.

DECAPITADO DEL VALLE SUMERGIDO

Dónde: Viaja hasta el Ídolo Valle bajo el Santuario. A tu espalda hay un punto de Arpeo que conduce a un borde lateral. Avanza hasta una charca en la que debes bucear para encontrarte con el Decapitado.

Premio: **Caída Espiritual de Gokan.** Con ella recibirás menos daño en tu Postura.

DECAPITADO DE LAS PROFUNDIDADES DE ASHINA

Dónde: Usa el Arpeo en las ramas sobre el Ídolo Bosque Oculto. Cuando llegues a la hoguera, busca al fondo del acantilado que hay justo detrás.

Premio: **Caída Espiritual de Gachiin.** Activa la invisibilidad parcial temporal.

DECAPITADO DEL PALACIO DEL MANANTIAL

Dónde: Bucea en la poza que hay junto al gran Cerezo. Aparecen dos Decapitados, pero sólo uno de ellos es real.

Premio: **Caída Espiritual de Yashariku.** Sacrificas Postura y vida para hacer más daño.

GUERREROS SHICHIMEN

¿QUÉ SON?

• Estos jefazos son "primos hermanos" de los Decapitados, pero disponen de técnicas mágicas más elaboradas.

• Los Shichimen atacan por medio de esferas violetas que pueden perseguirte por todo el escenario. Además cuentan con ataques que pueden disparar tu nivel de Terror.

ESTRATEGIA

• Un Shichimen no tiene mucha salud, ni tampoco Postura; pero te será difícil golpearle.

• Sus combos no son peligrosos: tan sólo encadenan un par de golpes con su bastón.

»

» • Debes arremeter contra él, golpearle varias veces y ponerte a cubierto, a toda velocidad.
• Cuando le quites la primera barra de vida, el Shichimen se desvanece para aparecer en el otro extremo de la sala. ¡No vayas tras él! Espera a que lance su rayo de energía oscura y salta a un lado para evitarlo.
• Al igual que con los Decapitados, es necesario que tengas en tu inventario Confeti Divino y Agente Pacificador ①.

SHICHIMEN DE LA MAZMORRA ABANDONADA

Dónde: Si vas a la Mazmorra desde el Ídolo Canal Subterráneo, busca una cueva a la derecha de la pasarela de piedra.
Premio: **Tanto Ceremonial.** Convierte la vitalidad en Emblemas Espirituales.

SHICHIMEN DE LAS PROFUNDIDADES DE ASHINA

Dónde: en el mismo lugar donde te enfrentaste a los Simios Guardianes .Vuelve allí.
Premio: **Anillo del Descontento.** Permite mejorar el Silbato.

SHICHIMEN DEL PALACIO DEL MANANTIAL

Dónde: Sigue el riachuelo que se ve desde el cerezo del centro del lago. El Shichimen está delante de una cascada.
Premio: **Lapislázuli.**

GRAN CARPA DE COLORES

Este jefazo es distinto al resto, ya que no puedes vencerle por medio del combate. Viaja a la Hacienda Hirata y busca al Oferente de la tinaja, al este del puente. Tienes que comprarle el Pasaje Flotante y el Trozo Derecho de la Máscara, gastando tus Escamas. Habla de nuevo con el mercader y te entregará el Cebo Valioso. Ahora vas a volver al Palacio del Manantial, por medio del Ídolo Terrenos del Palacio. En la zona de las cascadas, busca el punto de Arpeo y cruza el tejado, por la izquierda. Utiliza los árboles para llegar al islote izquierdo, activa el Ídolo Zona de Alimentación y habla con el personaje que hay allí. Toca la campana para invocar a la Carpa ②, para luego escoger las opciones "Seleccionar Cebo Valioso" y "Cebo del Noble". Desde ahí, desplázate a cualquier Ídolo y luego regresa al islote. Si el personaje está junto al muelle, es que has hecho todo de forma correcta. Tu siguiente parada es el Ídolo Valle Bodhisattva, en el Valle Sumergido. Allí te espera tu premio: el Gran Bigote Blanco. Entrégalo en la Zona de Alimentación y recibirás una Hierba Divina.

MODO DIFÍCIL

Viaja al Ídolo Templo del Demonio de la Campana, en el Templo Senpo. ¿Ves esa campana junto al Ídolo? Tócala... ¡si te atreves! Al hacerlo recibirás el objeto Demonio de la Campana. Además ahora los enemigos son mucho más fuertes. A cambio, recibirás recompensas más jugosas al derrotarlos. Si esta dificultad es demasiado para ti ③, usa el Demonio de la Campana para que todo vuelva a ser como antes.

NUEVA PARTIDA +

• **Este modo de juego se activa tras haber visto cualquiera de los cuatro desenlaces.** Ve al Ídolo del Templo Desolado para iniciar una Nueva Partida +.
• La Nueva Partida + es más difícil, pero también recibes más experiencia y dinero.







• Conservas todas las mejoras, prótesis, el dinero que tuvieras al terminar el juego y todas las habilidades (salvo Bucear).
• En este modo de juego los Jefazos ya no dan Cuentas de Oración. Sí que conseguirás Recuerdos de aquellos jefes que los proporcionasen. Ahora los Oferentes reponen su inventario de objetos.
• Al iniciar una Nueva Partida + obtienes un Amuleto. Si se lo das a Kuro, los enemigos te harán daño al bloquear. Tu Postura será más frágil y ellos verán mejorados sus atributos.
• Cada Nueva Partida + permite elevar la dificultad, de forma progresiva, hasta siete veces.

LA MÁSCARA DEL DRAGÓN

Este accesorio especial te permite convertir Puntos de Experiencia en poder de ataque. Pero para usarla antes debes obtener sus tres fragmentos:
Fragmento Derecho: Te lo vende el mercader de la tinaja en la Hacienda Hirata, a cambio de 7 Escamas del Tesoro.
Fragmento Central: por 5.000 Sen, del mercader a la entrada de la Mazmorra Abandonada.
Fragmento Izquierdo: se lo puedes comprar al vendedor de la tinaja del Palacio Manantial, a cambio de 12 Escamas.

TROFEOS

PLATINO

Sekiro: Obtén todos los Trofeos.

ORO

Hombre sin igual: Debes vencer a todos los jefes del juego.
Viajero Ashina: Visita todos los escenarios del juego.
Maestro de las Prótesis: Mejora al máximo todas las Herramientas de Prótesis.
Técnica Insuperable: Consigue todas las habilidades.

PLATA

Todas las Herramientas de Prótesis: Obténlas todas.
Todas las técnicas de Ninjutsu: Domina todos los Ninjutsu.
Forma Física Óptima: Mejora al máximo tu salud y Postura.
Calabaza Curativa Suprema: Tienes que mejorar al máximo la Calabaza.
Abandono de la Inmortalidad: Desbloquea este final.
Purificación: Tienes que acceder al final Purificación.
Regreso del Dragón: Completa el final Retorno.
Shura: Al ver dicho final.
Maestro Espadachín, Isshin Ashina: Vence a Isshin Ashina.
Maestro de las Artes: Domina todos los estilos de combate.
Mejora de Lapislázuli: Mejora una herramienta con él.

BRONCE

Hoja Venerable: Al recibir la espada Kusabimaru.
Prótesis de Shinobi: Cuando recibas la Prótesis.
Oferentes: encuentra a uno de los mercaderes del juego.
Resurrección: Recibido la primera vez que vuelvas a la vida.
Gyobu Masataka Oniwa: Derrota a Gyobu Masataka Oniwa.
La Dama Mariposa: Véncela.
Genichiro Ashina: Debes derrotar a Genichiro Ashina.
Simio Guardián: Tras haber vencido a Simio Guardián.
Termina la inmortalidad del Simio Guardián: Mata definitivamente al Simio sin Cabeza por medio de la Espada Mortal.
Monos del Biombo: Atrapa a los cuatro Monos.
Gran Shinobi – Búho: Derrota a Gran Shinobi Búho.
Has sobrepasado a tu padre: Debes vencer al Gran Shinobi Búho en la Hacienda Hirata.
Monja Corrupta: Acaba con la Monja corrupta.
Don de Lágrimas Refinado: Obtén las Lágrimas del Dragón Divino tras derrotarlo.
Isshin Ashina: Debes derrotar a Isshin Ashina.
Demonio del Odio: Detén al Demonio del Odio.
Serpiente Gigante: Acaba con la Serpiente Gigante.
Gran Carpa de Colores: Vence a la Gran Carpa de Colores.


PS4 Pro
DAYS GONE
26 DE ABRIL
RESÉRVALO YA
EL MUNDO CONTRA TI